緊急速報4連発/Xbox完全カタログ/付録クリアファイル DOAXクリスティ

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU-XBOX

2003 AUG. 8月号 定価590Yen



緊急速報

SegaGT Online
MotoGP URT 2
Midtown Madness 3
ゴーストリコン

夏キャンペーンでGetした人にも!!
Xbox完全カタログ

HALO 2など気になるE3続報

新連載 泉水対談!

特報

Project Gotham Racing 2
R:RACING EVOLUTION

攻略

ディノクライシス3

特報&攻略

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
メックアサルト
ヒットマン：サイレントアサシン
ブラッディロア エクストリーム
ビストロ・きゅーぴっと2
レンタヒーローNo.1/大戦略VII
レイクマスターズ
C.A.T～サイバーアタックチーム～
N.U.D.E.@/サウザンドランド
戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～
エクスチェイサー
ENTER THE MATRIX ほか

ファミ通.com

8号連続付録 クリアファイル
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball 第6弾
クリスティ


ハートウキウキ、マネーウキウキ。
Xbox
キャッシュバック
キャンペーン
2003.
5/29-7/31



Microsoft
夏はウキウキ、Xboxでウキまくろう!
期間中、対象商品お買い上げの方に
¥6800 キャッシュバック
ウキウキ1
この夏、ゲームをガンガンやりたいひと
お好きなソフト1本
Xbox本体¥24,800(税別)+お好きなXboxソフト1本
ウキウキ2
この夏、Xbox Liveをはじめたいひと
Xbox 本体¥24,800(税別)+Xbox Liveスタータキット ¥6,800(税別)
★オススメのXbox Live™対応2タイトル!★
「メック アサルト」
6.12 ON SALE!
舞台は31世紀の超未来。息をもつかせぬ驚愕のバトルメカアクション。
「MotoGP™ URT2 Online Challenge」
7.17 ON SALE!
世界最高峰の2輪レースをオンラインでも楽しもう!世界チャンプは誰だ。
©2002-2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.
Dorna Sports, S.L. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. ©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.
応募方法 ●キャッシュバック申込用紙(店頭チラシ、WEBダウンロード、事務局から取り寄せにて入手可能)に必要事項をご記入ください。●Xbox本体外箱のタブにある「Xbox ロゴマーク応募●」を切り取ってください。●ソフトをご購入の方は、ソフト開封口に貼ってある「ホログラムシール」を切り取ってください。●Xbox Live スタータキットをご購入の方は、Xbox Live スタータキット外箱のタブに印刷されている「Xbox Live ロゴマーク」を切り取ってください ●ご購入の商品のレシート(コピー可)をすべてご用意ください(キャンペーン期間内であれば、本体とソフトもしくはXbox Liveスタータキットのレシートが別でも構いません)。●以上をまとめて、下記宛先まで封書にてご郵送ください(お手数ですが、切手を貼ってお出しください)。
応募宛先 〒330-0064 埼玉県さいたま市浦和区岸町7-12-4 Xbox キャッシュバック キャンペーン 事務局
注意事項
詳しくは店頭チラシ、もしくはwww.xbox.com/jp/へ。
問い合わせ先
Xbox カスタマサポート 0570-019-602
受付時間:10:00-18:00 (土日祝日を除く)
遊びは、美学だ。
XBOX


CAPCOM
ディノクライシス3、Xboxから。
DINO CRISIS
3
NOW ON SALE 標準価格6,800円（税別）
©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.
遊びは、美学だ。
XBOX


じゃあ、その化け物の生みの親は？
Xboxキャッシュバックキャンペーン
7月31日まで実施中!
期間中、対象商品をお買い上げの方に¥6,800キャッシュバック
詳しくは店頭、もしくはwww.xbox.com/jp/へ。
www.xbox.com/jp/
Xbox、Xboxロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

<Xbox *Live*™ 体験リポート グランプリ>

「こんにちは」「はじめまして」
「よろしくお願いします」「がんばります」
「ごめんなさい」「ありがとうございます」
「うれしいです」「楽しかったですね」
「失礼します」「さようなら」
「おやすみなさい」…こんな綺麗な日本語を口にしたのは、本当に久しぶりな気がします。照れずに素直なキモチで人と接することができる空間が、こんな最先端デジタルの世界にありました。　神奈川県在住　神戸伸之(38)

Microsoft

<Xbox *Live* 体験リポート 優秀賞>

初心者だった頃は、失礼がないように「こんにちは」「よろしくお願いします」「ありがとうございました」なんて礼儀正しかったのに、最近ではエスカレートして「ウォー!」とか「こら~ぁ!」まで言うように。その光景を見て4歳と2歳の子供たちに「父ちゃんテレビに向かって、何してるねん…」って言われてしまいました。いかんいかん…。

奈良県在住　辻川敬(32)

<Xbox *Live* 体験リポート 優秀賞>

私の誕生日に、カレと水族館へ行く約束をした。でも仕事でダメになって…。ひとり寂しくしてたら「今、PSO入れる? 一緒に来て…。ごめんね、今日はこれで我慢してくれる?」と彼。そこはすごくキレイな水槽のあるロビー。いつものPSOが、今日だけはちょっと特別に。二人だけの貸し切り水族館みたいだった。

長野県在住　土屋ゆりこ(20)

<Xbox *Live* 体験リポート 優秀賞>

会社の同僚に飲みに誘われたんです。でも「ごめん、今日は友達と待ち合わせなんだ」って、断りました。その友達っていうのは、実はXbox *Live*の友達。顔すら知らない人を「友達」と認識している自分に初めて気づきました。これってやっぱりXbox *Live* の魅力?!サイコーです!

大分県在住　大田明男(21)

<Xbox *Live* 体験リポート 優秀賞>

僕は中1。週末の夜は、ひと晩中Xbox *Live* やってます。たくさんの人との出会いが、なんといってもサイコー! 9歳の人と遊んだら、次は5歳の子がいたり、夜中に中1軍団とかいって、同い年の人とチームを組んだり。でもいちばん面白かったのは、一緒に遊んだひとが、なんとウチのお母さんの知り合いだったこと!

山口県在住　石田大弥(13)

第二回グランプリ&優秀賞発表!

第二回グランプリは神奈川県の神戸さんに決定しました。おめでとうございます。確かにそうですね、忘れかけていた言葉が、Xbox *Live* の中では息づいています。みなさんも、美しい日本語を使って、美しく遊んでください。Xbox *Live* 体験談、いかがでしたか?またこのような企画を考えていきますので、ご期待ください。

WEBでも発表中! http://www.xbox.com/jp/taiken

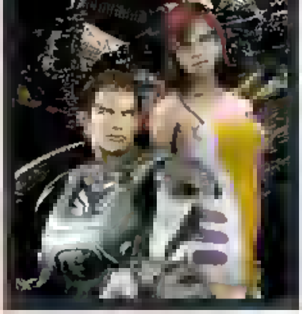
やってる?

XBOX LIVE

遊びは、美学だ。 XBOX



XBOX
予約キャンペーン実施中
数に限りがありますので、お早めにご予約ください
戦闘妖精雪風
〜妖精の舞う空〜
フライトシューティングゲーム
2003.8.7 ON SALE!!
標準価格5,800円（税別） <Xbox™専用ソフト> JANコード：4938211-000235
プレイヤー ：1〜2人
セーブ ：ハードディスク対応
サウンド ：ドルビーデジタル（5.1ch）対応
フライトスティック「Thrustmaster® TOP GUN™ FOX2 PRO FLIGHT STICK」対応
画像は開発途中のものです。記載の内容は、2003年5月現在のものです。記載内容に関して予告なく変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。
Thrustmaster® はギルモ株式会社の商標もしくは登録商標です。Top Gun™はパラマウントピクチャーズの商標です。Dolby、ドルビーおよびダブルD記号はドルビーラボラトリーズの商標です。
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。
AQUA SYSTEM
株式会社アクアシステム
〒860-0833 熊本県熊本市平成3-6-20
TEL:096-379-5418／FAX:096-379-7163
ホームページ http://www.aquasystem.co.jp/
©2003 AQUASYSTEM CO.,LTD.
©2002 神林長平・早川書房／バンダイビジュアル・ビクターエンタテインメント・GONZO
原画初出 アニメージュ2002年8月号



COVER
「DINO CRISIS 3」
©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 8月号

CONTENTS

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

SPECIAL

日本向け新タイトルも!! Microsoft Game studios タイトル発表会!!



⬆ゲーム関係を中心に多数マスコミが駆けつけた発表会となった。

6月23日、マイクロソフトにて"Microsoft Game Studiosタイトル発表会"がマスコミを対象に開催された。これは、さきのE3でのXboxソフトの充実ぶりを受け、「E3選りすぐりのタイトルを改めて日本で発表する」（Xbox事業本部/小出雅弘氏）との趣旨のもとに行われたもの。会場では、『Kameo』など新作3タイトルを含む、合計11タイトルを紹介。充実のラインナップを見せつけたのだ。

Kameo（仮題）

2004年発売予定/価格未定
ジャンル：アドベンチャー　開発：Rare

ゲームファンのあいだでは、開発元のレア社隠し玉的なタイトルとしてその存在を知られ、発売が熱望されていた『Kameo』。E3においてとうとうそのゲーム内容の一端が明らかにされ大きな注目を集めたが、その期待作が"やはり"というべきか、日本でも発売されることになった。不思議なファンタジーの世界を舞台に、主人公の妖精"Kameo"が3人の悪と闘う。Kameoは戦闘時に、多種多様なモンスターに瞬時に変身できるという独特のゲーム性が魅力。


⬆Kameoはモンスターを捕らえ、そしてその力を利用することになる。


⬅遊べるエリアは30以上という壮大さだ。

Grabbed by the Ghoulies（仮題）

2004年発売予定/価格未定
ジャンル：アクション　開発：Rare

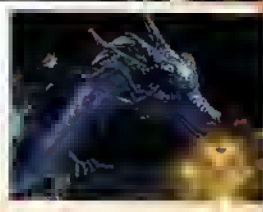
こちらもレア社がお届けする、ユーモラスあふれるアクション。主人公・クーパーは幽霊に捕まったガールフレンドを助け出すために、幽霊屋敷に乗り込んでいくことになる。クーパーは数々の仕掛や罠から逃れながら、屋敷のモンスターを退治していくことになる。「操作がシンプルでわかりやすいです」とはマイクロソフトご担当の弁だ。


➡恐怖と驚きへ誘う演出は見事。

全11タイトルをプレゼン！

今回発表されたタイトル11本のうち8タイトルは既発表だが、発売日がある程度特定されるなど、何かしら新しい情報が公開された。ユーザーにとってはいっそう期待が高まるところ。ちなみに、E3でお目見えしたタイトルは今後も続々発表予定とのこと。さらに、今回プレゼンされなかった既発表タイトルも鋭意開発中とのことだ。ファンの方はご心配なく。




⬆➡期待の『魔牙霊』も新画面が公開された。


➡既発表タイトルにも、何かしらの動きが……。

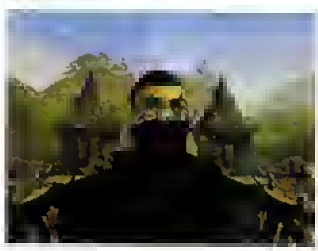
魔牙霊のタイトルロゴ＆新規画面写真も公開!!

ゲーム名	ジャンル	発売日
MotoGp URT2 Online Challenge	レース	7月17日
Midtown Madness 3	レース	8月7日
Brute Force	アクション	2003年秋
魔牙霊（Magatama）	アクション	2003年
天空-Tenku-2	スポーツ	2004年
Project Gotham Racing 2	レース	2003年冬
HALO2	アドベンチャー	2004年
トゥルーファンタジー ライブオンライン	RPG	2003年

Fable（仮題）

2004年発売予定/価格未定
ジャンル：RPG　開発：Big Blue Box

欧米では"ゲームの神様"として絶大な支持を得る、ピーター・モリニュー制作によるRPG。プレイヤーは主人公の子ども時代から老年期までを体験。プレイヤーの行動ひとつで、主人公は世界最強のヒーローにもなれば、悪の帝王になることも可能。その自由度の高さと奥の深いゲーム性が魅力だ。本作はE3アワードで"最優秀RPG賞"を受賞、ファンからの期待の高いことをうかがわせた。




⬅プレイヤーの選択が主人公の運命を決める……。

SPECIAL Part II

メーカーに直撃!! 気になるあのXboxタイトルはどうなる？

E3も終わって、何かと慌しくなってきたXboxソフトの周辺。このひと月だけでも数多くのソフトの話題が業界をにぎわせてきた。最近音沙汰のない期待のあのタイトルはどうなるのか？ 発売が噂されるあのタイトルは？ ここ最近の気になるソフト動向を追いかけてみた。

オンライン版『真・女神転生』は発売延期？

5月に行われたアトラスの2003年3月期連結決算発表の席上で、『真・女神転生 NINE オンライン対応版』の今年度発売が見送られたと発表された。構造改革の一環として、コストのかかるオンラインゲームの開発を凍結するというのがおもな理由。発売中止ではないようだが、Xbox Liveユーザーにかなり期待されていただけに、残念。

『segaGT Append Disk』はどうなる？

長いあいだ情報もなく、ファンをやきもきさせていた「segaGT Online」。このたびE3でお目見えし、ファンもひと安心といったところだが、そうすると気になるのが同時期に発表された『segaGT Append Disk』。セガに話を聞いてみると…「本来、アペンド用として予定/企画されていた内容と、オンライン用として予定/企画されていた内容を比較検討した結果、両者を統合して、ひとつの作品「segaGT Online」として開発することにしました」とのこと。いわば発展的解消という形か。

『スパイクアウト』は開発を継続中!?

Xbox Liveの大作『スパイクアウト・エクストリーム』。ほとんど情報が公開されておらず、動向が気になるが……。「実際に開発しています。具体的な形としてお披露目できる時期は現状未定です」（セガ/広報）。開発しているのは間違いないので、ますは辛抱強く待ちたい。

『ネバーランドサーガ』発売中止に!!

「エクスチェイサー」でおなじみのアイディアファクトリーから悲しい知らせが！ 『ネバーランドサーガ』発売中止の報だ。この件に関し、広報の真下好氏は「今回諸事情により発売を中止することになりました。楽しみにされていた皆様のご期待に添うことができず、心よりお詫び申し上げます。ですが、弊社はこれからも、さまざまなゲームソフトを開発し、皆様に楽しく、そして豊かな時間を過ごしていただけるよう努力していく決意です」とのこと。Xbox本体の発売まえからラインナップされていたタイトルだけに悲しさもひとしおといったところ。

『真・三國無双3』は日本で出るのか？

コーエーの看板タイトル『真・三國無双』シリーズ。さきごろ北米では、その最新作である『3』がXboxに移植されることが発表されたばかり。そうなると気になるのは、やはり日本での発売の可能性。日本でも、『2』は昨年9月に発売され、15000本近い売上を記録しているのだけに、十分『3』の可能性もあるとは思うのだが……。

サクセスのXbox Live対応4タイトル？

Xbox Liveスタータキット同梱の『頭脳対戦ライブ』の開発元としても知られ、オンライン事業にも積極的に取り組んでいるサクセス。そのサクセス・吉成隆杜社長が、同社の25周年記念式典の席上において、「Xbox Live対応の4タイトルを開発中」であることを明らかにした。サクセスといえば、Xboxで将棋や麻雀などの、テーブルゲームを多数リリースしているだけに、「もしかしてあのタイトル？」と妄想も勝手に膨らむところだが……。続報を待ちたい。

EVENT

第2回Xbox Championship開催！ タイトルはなんと『DOAX』!!

全国規模でのユーザー参加型ゲーム大会"Xbox Championship"。その第2回の開催がはやくも決定した！ 対象となるタイトルは、テクモ『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』。いま、Xboxでもっともアツイゲームだけに、驚喜したファンも多いのでは？ ちなみに賞品総額は300万円相当とのこと。いまから腕を磨いておくべし！



⬆女の子たちの華麗な見た目に欺かれることなかれ。本作は、簡単操作ながらバレーボールゲームとして、極めて奥が深いのだ。

日程：一次予選：7/26（土）～8/10（日）の土日祝日（全国40ヵ所の販売店）
地区決勝：8/23（土）～9/上旬の土日祝日（東京・名古屋・大阪・福岡）
決　勝：9月（東京）

ルール：トーナメント方式（ビーチバレー2人対戦の7本先取）
※使用キャラクターが同じ場合は、事前にくじ引きで優先順位を決定。
やる気モードは"普通"。

参加資格：とくになし（ただし未成年者の方は、全国決勝進出時に親権者の同意書が必要。

▶▶▶http:www.xbox.com/jp/

GOODS

この夏、女の子たちを独り占め!? 『DOAX』ガシャポン第1弾登場!!

あの『DOAX』がガシャポンになった！ 7月に第1弾が発売予定の"HGIF DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball"では、6キャラ×2カラーバリエーションの全12種類が登場する。カラーバリエーションは水着＆肌の色が異なるのだ。専用台座やアクセサリーパーツなどもついたスグレモノ。バンダイから200円（税込）で発売予定だ。さらに、10月には第2弾も予定されているとのこと。ファンならコンプリートするしかない!?



⬆全高約100ミリ（写真は彩色サンプルのため実物と異なる場合があります）。



⬅ヒトミもバッチリ再現！ ちなみに、第1弾に収録されなかったエレナとクリスティは第2弾にて登場する予定。ファンの方はご心配なく。

CAMPAIGN
ソフトを買って応募すると抽選で200名に『メック アサルト』フィギュアが当る!!

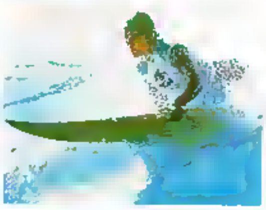
発売中の『メック アサルト』では、ソフト購入者を対象としたプレゼントキャンペーンを実施中。パッケージ内に封入されているアンケート協力用紙に必要事項を記入のうえ応募すると、抽選で200名に"クーガー"のフィギュアがプレゼントされるというものだ。これは、応募しない手はないね。



⬆米国で購入者特典として制作された非売品。はっきり言ってレア度高いです。

期間：6/12（木）～7/31（木）
概要：『メック アサルト』のパッケージ内に封入されているアンケート協力用紙を官製はがきに貼り、必要事項を記入のうえ応募のこと。抽選で200名に『メック アサルト』フィギュアをプレゼント。

TOPIC
ついにXboxが映画デビュー!?『ブルークラッシュ』に登場



⬅映画は米で'02年に公開。ハワイの海が美しい。

サーフィンに賭ける少女の青春を描いた映画『ブルークラッシュ』にXboxが登場。ヒロインがゲームをプレイしたり（なんと『トランスワールドサーフ』!）、劇中の大会のスポンサーになっているというもの。映画はただいま上映中だ。

EVENT
富士スピードウェイで体験できた！『Project Gotham Racing 2』

6月8日（日）に富士スピードウェイで開催されたフェラーリのイベントに『Project Gotham Racing2』が出展。日本で初めて実際にソフトを遊べたのだ。当日はタレントのジローラモさんもプレイ。そのリアリティー溢れる映像に驚愕していたぞ。



⬅クルマ好きのジローラモさんもゲームのデキに大満足。

ファミ通Xbox アンケートはがきから
Q:好きなゲームクリエーターは?

アンケートはがきから明らかになるユーザーの生の声――。今回のお題は「好きなゲームクリエーターは？」。集計結果は板垣伴信氏のダントツの1位となった。Xboxへの貢献度を考えると順当な結果か。以下、広井氏、中氏とXboxに縁のあるクリエーターが顔を並べている。

順位	氏名	得票数
1	板垣伴信（テクモ）	193
2	広井王子（レッド・エンタテインメント）	106
3	中裕司（ソニックチーム）	102
4	三上真司（カプコン）	63
5	鈴木裕（セガ）	62
6	小島秀夫（コナミ）	61
7	宮本茂（任天堂）	53
8	岡本吉起	28
9	[illegible]（ナムコ）	24
10	岡田耕始（アトラス）	23
11	堀井雄二	20
12	坂口博信	17
13	川越隆幸（スマイルビット）	15
14	稲船敬二（カプコン）	14
15	中村光一（チュンソフト）	13
16	松野泰己（スクウェア・エニックス）	11
17	[illegible]	10
17	[illegible]（サクセス）	10
17	水口哲也（ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ）	10
20	金子一馬、[illegible]、山内一典、飯野賢治	8

Xbox News Headline

Topic
この1ヵ月のあいだに起こった、Xbox関連の話題、ゲーム業界全体の話題をまとめて紹介します。

6/23 社長交代……
日本マイクロソフト・阿多親市代表取締役社長が退任。後任はマイケル・ローディング氏に。

6/1 白熱の「キャリバーII」大会
全国50ヵ所で開催された"Xbox Championship Vol.1～ソウルキャリバーII～"のゲーム大会も佳境。秋葉原のアソビットシティでは関東地区の決勝戦が開かれ、地区予選を勝ち抜いた猛者が集結。上位13名が6月28日（土）の決勝へ進んだ。



6/12 『HALO 2』の映像配信
バンジースタジオが『HALO 2』のデモプレイ映像をウェブ配信。8分間の映像を見られる。
▶▶▶http://halo.bungie.net/

6/13～15 愛されて15周年!!
秋葉原のアソビットシティにて『ストリートファイター』15周年記念原画展開催。船水紀孝氏&安田朗氏を招いてのトークショウも開催。原画展は、7月～9月にかけて大阪、名古屋、広島、東京で開催。

6/15 『R』がスポンサーに
世界三大レースのひとつルマン24時間耐久レースにて、ナムコの『R』が近藤真彦と元F1パイロットの片山右京が運転する、ADVAN KONDO RACINGをスポンサード。チームは見事13位完走！

6/19 『ENTER THE MATRIX』試写会
SHIBUYA TSUTAYAにて、『ENTER THE MATRIX』特別編集映像のプレミアム試写会を実施。映像は、おもにゲーム内の実写映像をまとめたもの。ゲストに女優の叙由美子さんが登場。

6/19 日本市場は苦戦？
米マイクロソフト、スティーブ・バルマー最高責任者（CEO）が、記者団との会見で、日本におけるXboxは「苦戦している」と認めたうえで、2005年にも投入予定の次世代機を含めて「消費者によりアピールする製品を提供していく」とのこと。

6/20 Xbox1.5はありません!?
一部報道で現行のXboxを小型化したXbox1.5の発売が噂されるも、週刊ファミ通7/4号誌上にてマイクロソフト小出伸弘氏はそれを全面否定。可能性があるとすれば、後継機を小さなサイズにすることだとも発言。

Over Sea
海外のXbox情報をお届け！ 話題の中心はやっぱり『MATRIX』。

6/11 BEST OF E3は？
ゲームマスコミが選ぶ、E3出展タイトルを対象にした"Game Critics Awards"にて、『HALO 2』が最優秀家庭用ゲームに。さらに最優秀オリジナルゲームに『Full Spectrum Warrior』が選ばれるなど、Xbox関連は16部門中7部門で受賞。海外Xboxの勢いを見せつける結果になった。

6/20 『マトリックス』フィーバー
『ENTER THE MATRIX』が3つのハード合わせて全世界で販売本数250万本を突破。また、早くも続編が2004年と2006年に続けて発売されることが決定。ブームは当分続く？

新着HP情報
ここ1ヵ月で開設された期待作のHPを中心に紹介しちゃうよ。

タイトル	URL
ENTER THE MATRIX	http://www.enterthematrixgame.com/jp/html/
ヒットマン	http://www.xbox.com/jp/games/hitman/
ブレイクダウン	http://www.namco.co.jp/cs/xbox/breakdown/
Project Gotham Racing 2	http://www.xbox.com/jp/games/gotham2/
Midtown Madness 3	http://www.xbox.com/jp/games/midtown3/
メック アサルト	http://www.xbox.com/jp/games/mechassault/

Event
ここではゲーム関連を中心にここ1ヵ月のあいだに開催されるイベントを紹介。やっぱりイベント最高！

日程	イベント	URL
7/19（土）～	BANDAI MUSEUMオープン（千葉県・松戸市）	http://www.bandai.co.jp/
7/20（日）～21（月）	東京キャラクターショー2003（幕張メッセ）	http://event.1242.com/ics/
7/25（金）～27（日）	ストリートファイター原画展～闘士達の肖像～（マイドームおおさか）	http://www.capcom.co.jp/sf15th/
7/31（木）～8/3（日）	おもちゃみらい博/2003 JAPAN TOY SHOW（パシフィコ横浜）	http://www.toys.or.jp/mirai

Xboxソフト売上ランキング TOP 10



上位3タイトルは初登場と、一見活気あるチャートのように見えるが、そのじつ売上本数はいささか寂しい数字。とはいえ、1位を獲得した『エクスチェイサー』は健闘したと言っていいだろう。Xboxではいまだに RPGが少ないことから、"飢餓感"という追い風に乗ったのかも。一方、ハードの売上は相変わらず元気がなく、ついに週単位の売上が初の3ケタ台に突入してしまった。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	5月22日	5,529	5,529
2	—	大戦略Ⅶ	クールキッズ	5月29日	3,721	3,721
3	—	メック アサルト	マイクロソフト	6月12日	2,723	2,723
4	4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	2,665	205,189
5	2	ソウルキャリバーⅡ	ナムコ	3月27日	1,590	30,195
6	1	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	4月24日	1,472	14,028
7	—	幻魔 鬼武者	カプコン	2002年2月22日	1,306	49,111
8	5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	1月23日	1,230	125,969
9	8	Xbox Liveスターターキット	マイクロソフト	1月16日	1,125	26,007
10	—	カンフーパニック	マイクロソフト	5月29日	1,121	1,121

集計期間：5月19日～6月15日
※このランキングはP116に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：5月19日～5月25日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	4,385
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	869
3	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	672
4	ソウルキャリバーⅡ	ナムコ	544
5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	405

2週目Best5 集計期間：5月26日～6月1日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	大戦略Ⅶ	クールキッズ	2,489
2	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	1,028
3	カンフーパニック	マイクロソフト	704
4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	660
5	ソウルキャリバーⅡ	ナムコ	416

3週目Best5 集計期間：6月2日～6月8日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	大戦略Ⅶ	クールキッズ	720
2	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	654
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	587
4	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	352
5	幻魔 鬼武者	カプコン	344

4週目Best5 集計期間：6月9日～6月15日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	メック アサルト	マイクロソフト	2,723
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	549
3	大戦略Ⅶ	クールキッズ	512
4	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	462
5	ソウルキャリバーⅡ	ナムコ	408

ハード販売台数 5/19～6/15

●5/19～5/25 838台
●5/26～6/1 1136台
●6/2～6/8 893台
●6/9～6/15 937台

推定販売台数（5/19～6/15） 3804台

累計販売台数 389439台

Xbox読者期待のランキング TOP 10

前号の記事の効果か『NINJA GAIDEN』が1位、『DOAO』も初登場4位にランクインしており、Team NINJAが上位3タイトルを独占する日も近い!?

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	2	NINJA GAIDEN	テクモ	2003年	55.4
2	1	DEAD OR ALIVE code : Cronus	テクモ	未定	45.6
3	4	HALO 2	マイクロソフト	2004年	44.9
4	—	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	今冬	38.3
5	5	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	7月3日	26.2
6	6	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	2003年	18.9
7	9	ブレイクダウン	ナムコ	未定	16.8
8	—	ソニックヒーローズ	セガ	今冬	16.6
9	7	R : RACING EVOLUTION	ナムコ	未定	15.4
10	—	魔牙霊（Magatama）	マイクロソフト	2003年	14.5

※本誌7月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：5月30日～6月10日）
※支持率の数字はパーセントです

Xbox移植希望ランキング TOP 10

ランキングタイトルに大きな変動はなし。『真・三國無双3』がランクアップしているのは、北米におけるXbox移植決定を受けての期待の現れか？

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア・エニックス	PS2	212
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	134
3	3	シェンムーシリーズ	セガ	DC	97
4	4	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	81
4	5	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	81
6	8	真・三國無双3	コーエー	PS2	69
7	9	バーチャファイター4 エボリューション	セガ	PS2	66
8	6	ドラゴンクエストシリーズ	スクウェア・エニックス	PS	60
8	7	サクラ大戦シリーズ	セガ	DC	60
10	—	デビル メイ クライシリーズ	カプコン	PS2	42

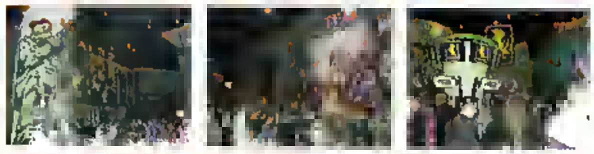
※本誌8月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。
※表中の機種名で、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーションの略です。

E3 2003 続報! 日本発売タイトルも判明!

注目ゲーム体験リポート

日本にやってくるのはどれ? 気になる海外タイトルに迫る!

5月にロサンゼルスで開催されたE3(Electronic Entertainment Expo)にて、海外のXbox用に180以上もの新作ゲームが発表されたことは既報のとおり。それを受け、つい先日、何作かのファーストタイトルの日本発売が正式に発表された。今回は、それらの作品を中心に、E3取材スタッフが注目した海外産Xboxゲームを個別リポートするぞ。



←『HALO2』を筆頭に大盛況だったE3のMSブース。

日本発売決定

ヘイロー HALO2

Xbox Live対応

Microsoft Game Studios
3DシューティングADV
US: 2004年春発売予定

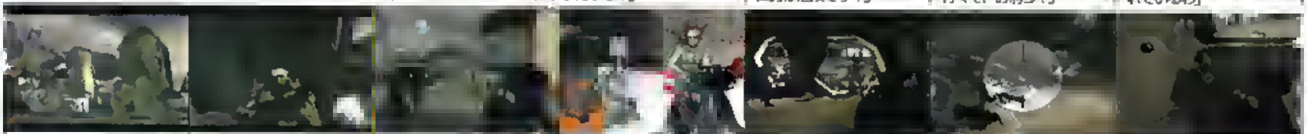
全世界で300万本以上を販売したFPSの続編。数百年後の未来、地球外生命体コヴナントと、特殊強化戦士マスターチーフを擁する人類の抗争が描かれる。E3 Awardsでは家庭用ゲーム部門の最優秀作品賞を受賞。Bungie Studios開発。

8分に及ぶ圧巻のプレイデモを編集部独自に解説!

前作でコヴナントに地球の位置がバレてしまったため、ついに地球への総攻撃が……。そんな展開を連想させるプレイデモを誌面の許す限り紹介!(セリフ等すべて編集部独自の意訳・予想解釈です)



- ~ニューモンバサ:東アフリカ保護領~
- チーフ「最初にコンタクトしたのは?」
- 軍曹「ディエゴガルシア隊あたりだろう。ほとんどは降下まえにやられてしまったようだがな!」
- 地上兵「(無線)2~3キロ四方は危険です!」
- 軍曹「別の場所へ降下だ。行くぞ、お前ら!」
- コルタナ「市街地は制圧されているわ」



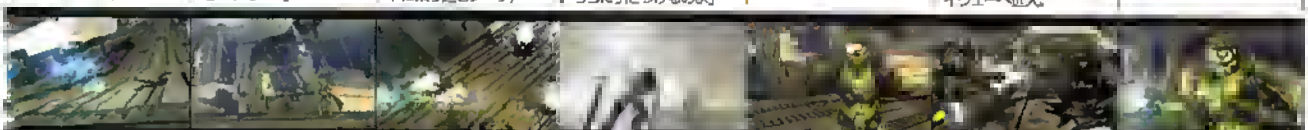
- コルタナ「まずは地上部隊を全滅させるのよ」
- 軍曹「前進!行け!」
- (ここからプレイアブル)
- コルタナ「誰が指揮を?」兵士「バンクス軍曹ですが、敵に囲まれて動けません。こちらへ!」
- 前線に加わるチーフ。新型ライフルが唸る。
- バンクス「アイツが厄介だ。何とかしないと……」



- バンクス「(無線)指令部!北北西200マイルに敵約。空から叩いてくれ!」
- 固定機銃を使って階下の敵(グラント)を一掃チーフ。
- (無線)「軍曹、こちらイーズリー少佐。爆撃を試みる!――やったか?」
- バンクス「これを持っていけ。必要だろう」
- チーフが受け取ったのは、新登場の武器となるダブル・サブマシンガン!
- シールドを持つ敵(ジャッカル)に苦戦していると、味方のワートホグが!
- ワートホグに乗り込み、銃座の機銃でファントムを落としていくチーフたち。



- コルタナ「ブルートが!」(突然、敵がワートホグに飛び乗ってくる)
- コルタナ「ゴーストが来るわ、ほら、右。近くまで引きつけて……」
- コルタナ「ナイス!」(操縦者を殴り落とし、ゴーストに乗り込むチーフ)
- コルタナ「あのファントムを壊せれば……。すべてこちらに引きつけるのよ」
- (ここからオートイベント)
- ファントムを振り切って"封鎖"の表示が出ているハイウェーへ進入。
- コルタナ「チーフ……」チーフ「黙ってろ」



- (閉鎖途中のゲートをギリギリで通過。ゴーストは大破。
- コルタナ「ビンゴ!ヤツらの巡洋艦よ。あとは……」
- 突如、多数のポッドが飛来し、地上に突き刺さる。
- ポッドがつぎつぎに開き、中からエリートが登場。
- すばやくかまえるも、完全に包囲されてしまうチーフ。
- コルタナ「チーフなら何とかできるわ」
- (銃を捨てグレネード点火)チーフ「信じよう」

「HALO2」デモプレイ映像配信場所 Bungie.net (http://halo.bungie.net/)
※鑑賞には Windows Media Pleyer 9 (www.WindowsMedia.com) が必要です。映像はリアルタイムで、高解像度(640x480)、5.1チャンネルサウンド対応。

編集部エンドウの注目！

E3 2003 注目ゲーム体験リポート 01 エンドウ

編集部屈指のゲームっ子。MSブースだけでプレイアブルが70タイトル以上！「とにかく自分で動かしてみる」が信条のため、E3出張中は耐久マラソン感覚でXbox三昧！

「アクションゲーム命」の昔ゲーマーとしては、レアの3本にとくに期待。うち2本は日本発売も決定してうれしい限り。キャラなどに絵的な"とっつきにくさ"を感じるかもしれないけど、そんなの動かしてるうちに慣れる！

日本発売決定 Brute Force（ブルート フォース）

Xbox Live 対応

Microsoft Game Studios
3Dシューティング ADV
US: 発売中

4タイプの戦士で構成されるコマンドー部隊を操るSFアドベンチャー。プレイヤーは、狂戦士・エイリアン・スパイ・スナイパーといったメンバーを任意に切り替え、場面によって使い分けながら作戦を遂行する。開発はDigital Anvil。

「HALO」ファンは「2」までコレで！

操作方法が9割がた「HALO」と同じため、経験者にはとっつき抜群。開発には「HALO」シリーズのBungieがかなり密に協力しているそうで、ゲーム中に自然に操作を学習していけるステージ構成など、かなり遊びやすく仕上がっている。会場で話を聞いた関係者曰く、「『HALO2』まで待てないファンのための『HALO1.5』だよ」とか（笑）。Liveで対戦できないのが残念だけど（Live要素はコンテンツDLのみ）、最大4人がいつでも参加・離脱可能なキャンペーン＆デスマッチモードはかなり楽しめる！ と予想。



⬆多彩な銃器の扱いに長けた狂戦士。頻繁に使うコマンドーだ。



⬆後方視点のため、「HALO」のようなFPSで酔いやすい人も大丈夫！

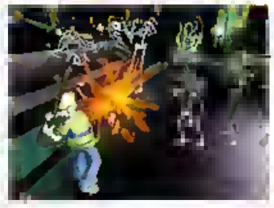
日本発売決定 Grabbed by the Ghoulies（グラブド バイ ザ グーリーズ）

Microsoft Game Studios
3Dアクション
US: 2003年10月発売予定

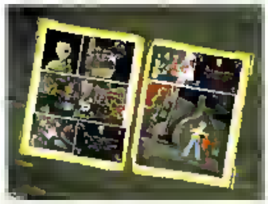
幽霊でいっぱいの呪われた屋敷で展開される、コミカルなアクションアドベンチャー。突然飛び出す幽霊現象によって主人公がパニックにならないよう注意しながら、さまざまな家財道具を使って幽霊を撃退していく。開発はRare。

システムはシンプル 奥の深さは……？

"主人公の向きに関係なく、右スティックを倒した方向にダイレクトに攻撃！" そんな直感的な操作が可能。アニメっぽい絵柄といい、Xboxでは貴重な低年齢層カバータイトルかと。あとはゲーマー向けのやり込み要素がどれだけ用意されるのか、かな。



⬆屋敷の中にあるほとんどのものを武器にすることができる。



⬅絵本のコマが動き出してストーリーデモが展開。



⬆主人公が驚いて怯えてしまうと、どんどんピンチな状況になる。

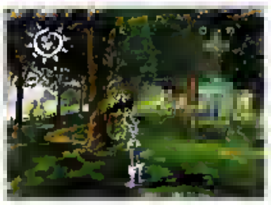
日本発売決定 Kameo: Elements of Power（カメオ エレメント オブ パワー）

Microsoft Game Studios
3Dアクション
US: 2004年春発売予定

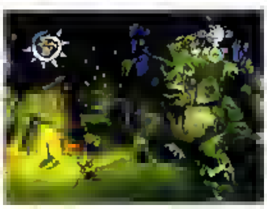
自分では戦闘能力を持たない妖精カメオが、さまざまなモンスターを見つけ、捕まえ、育てながら、その力を借りて冒険していくマジカルアクション。モンスターは6元素×各3種の18体が登場し、謎解きでも活躍する。開発はRare。

魔法王国が舞台のファンタジー大作

3つのボタンに3種のモンスターを設定しておくことで、カメオはいつでも瞬時にモンスター変身が可能。変身後のモンスター攻撃も、パンチする、弾を撃つ、転がって突進（ボタンをためて、はなす）など、いちいちアクション操作が異なっているのがニクイ。美しく広大な3Dフィールドや、各モンスターの能力を使って道を切り開いていく謎解き感。さすがはレア、過去に任天堂と組んで『ドンキーコング64』や『バンジョーとカズーイの大冒険』などの3Dアクションを作ってきた経験はダテじゃないって印象でした。



⬆モンスターをつかまえるときにアタマを使う必要がある場合も。



⬆フィールドをかっ歩する巨大なボスキャラ。どうやって倒す？

Sudeki（ステキ）

Microsoft Game Studios
3DアクションADV
US: 2003年冬発売予定

美しい魔法使い、剣の達人、銃使いの大男、怪しい暗黒女神――。能力の異なる4人パーティーを操って冒険していくアクションRPG。ストーリー進行に合わせてパーティーメンバーの入れ替えなども発生していく。開発はClimax。

異色なパーティーが世界を巡るRPG

すなおな第一印象は、ひとりで複数のキャラを操れるオフラインのみの「PSO」。簡単操作のアクション、派手な魔法、視点や画面構成など、類似点は多いように思う。純粋なヒーローとは思えない"濃い"主人公たちがどんな冒険をするのか、興味あり。



⬆主人公となるパーティーの面々。海外ならではのデザインセンス？



⬅キャラの成長に従って、さまざまな攻撃が可能に。



⬆Sudekiの由来は日本語のSuteki（素敵）を間違えて……説が有力とか。

総括

3日間のE3期間中、総時間にして丸2日半はXboxに触っていた僕ですが、いや、すごい充実感でした。映像表現や臨場感のレベルの高さにも、あらためて驚きました。ただ、以前E3に来たときも感じたんですが、絶えず"銃声"を耳にしていたような気が……。撃って、戦って、操縦して、また撃って「何かいろいろたくさん倒したなぁ」というか。9割以上が3Dモノという点も含め、「もっと愉快な充実感だったら、なおよかった」と。べつに僕だけが贅沢なわけじゃないですよね!?



⬅会場で見かけた巨大広告。え、これって家？

編集部ムネタツの場合！

注目ゲーム体験リポート 02 編集部ムネタツ

かつては「Wizardry」や「Phantasie」などのRPG,「Wolfenstein」や「Doom」といったFPSなど，洋ゲーをたくさん遊んでいた。最近はあまり手を出していないかも。

ここでは，ファーストタイトルの中で個人的に気になったものを4本，ピックアップしてみた。原稿を書いているうちに「Fable」が国内発売決定したのはかなり驚いた。ローカライズは難しいと思っていたが。

日本発売決定 フェイブル Fable Xbox Live対応

Microsoft Game Studios
アクションRPG
US: 2004年春発売予定

ピーター・モリニュー総指揮のRPG。子供時代から死に至るまでの一生をプレイヤーが演じていく。どういう行動をとるかによってキャラの容姿が変わり，環境やほかの人にもどんどん影響していく。まさに伝説を創造するRPGといえる。

これまでになかった独特な雰囲気のRPG

E3会場で実機プレイを見せてもらう機会があったのだが，不思議で独特なゲームだな，という印象。個人的にかなり期待しているタイトルなのだが，日本語版は無理だろうなあ，と思って諦めていた。いきなり日本発売が発表されてマジうれしい！


↑そのグラフィックにも注目。自然の雰囲気がよく出ている。


↑米国での発売が来春予定だから，日本ではさらにその先か？


↑ちなみに『Fable』とは，寓話とか伝説という意味。

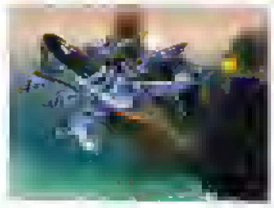
日本発売決定 クリムゾン スカイ ハイ ロード トゥ リベンジ Crimson Skies: High Road to Revenge Xbox Live対応

Microsoft Game Studios
フライトアクション
US: 2003年秋発売予定

武力による外交と陰謀が横行した1930年代を舞台に，プレイヤーは強力な飛行機を操縦して数々のミッションをこなしていくフライトアクションゲーム。Xbox Liveに対応しており，敵味方入り混じってのドッグファイトも可能だ。

カンタン操作による大迫力の空中戦！

すでに日本での発売も決定しているので楽しみにしているユーザーも多いだろう。操縦はフライトシミュレータのような難しさはなく，単純にアクションゲームとして操作しやすい。Xbox Liveによる対戦も大いに盛り上がりそうだ！


↑報奨金でアップグレードさせたり，新機体を買うことができる。


↑映画のようなストーリー展開もある。美女も登場する!?


↑このグラフィックのままゲームが動くのだ。

ビーシー BC

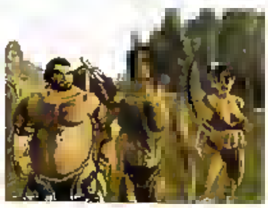
Microsoft Game Studios
アクションアドベンチャー
US: 2004年春発売予定

BC，つまり紀元前の原始時代を題材にしたサバイバルアクション。部族の一員となり，猛獣たちと戦いながら自然環境を開拓していく。『Fable』とは別のスタジオが開発しているが，これもピーター・モリニューのプロデュース作品。

原始時代を生き抜く！その先にあるのは進化!?

野生動物や恐竜と戦うとき，さすがに素手では立ち向かえない。そこで，自然を利用するのだ。毒性のある植物を使ったり，雪崩を利用して一気に倒したり。『Fable』同様，かなり独特なゲームだ。どうせならこれも国内発売してほしいな。


↑恐竜と戦うこともありそうだ。強力な武器がないと勝てない？


↑部族の一員として，この世界を冒険していくことに。


↑恐竜どうしで争いが起こることもある!?

カウンター ストライク フォーエックスボックス Counter Strike for Xbox Xbox Live対応

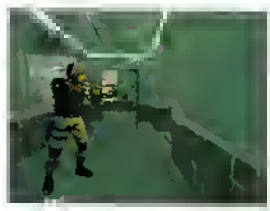
Microsoft Game Studios
FPS
US: 2003年秋発売予定

テロリストとカウンターテロリスト（特殊部隊）のふたつのチームに分かれ，人質奪還やテロリスト逃亡などさまざまなシチュエーションでチーム戦を行う。PC版では常時数万人がオンラインで対戦プレイをしているという。

超人気オンラインFPSがついにXbox Liveで遊べる！

もともとは『HALF-LIFE』の拡張キットとしてユーザーが作り上げたもの。これがたくさんのユーザーから支持され，あまりの人気にメーカー公認となってリリースされた。Xbox版ではシングルシナリオの強化など，オリジナル要素も多数ある。


↑PC版最新作「～：Condition Zero」のシナリオも入る予定。


↑日本でも先日「Counter Strike」専用ゲームセンターが登場した。


↑Live対応なので，チーム内でのやりとりも可能。

総括

じつは初めてのE3だったので、かなりドキドキワクワクな気持ちだったのだが、そんなことよりもとにかく驚いたのがアメリカでのXboxの盛り上がり。マジでホンモノだった。E3会場はもちろん、ゲームショップでも他機種と同スペースでXboxが陳列されている。こんな盛り上がりをぜひ日本でも味わいたい！　そんな気持ちを込めて、上記4本をピックアップしてみた。起死回生の大逆転は無理でも、これらのゲームが遊べるXboxってすごいんだぞ、と見せつけようではないか。


↑E3会場のMSブースはホントに大賑わい。

ライター・志田英邦の眼！

E3 2003 注目ゲーム体験リポート 03 シダヒデクニ

呼ばれもしないのに毎年E3に行き、勝手に取材をしている放浪系ライター。アメリカのXboxはバブル状態でした。盛り上がりにびっくり。このパワーと勢いにあやかりたい！

「ところで、これって日本発売すんの？」と思ったE3のXboxタイトルたち。「やっぱり北米版のXboxを買うしかないか？」と迷っている人に捧げます。英語を勉強するしかないか!?　Let's get together！

Half-Life 2（ハーフ ライフ）

Xbox Live 対応

発売元未定
3Dシューティング
US: 発売日未定

いち時代を築きあげた3Dシューティングの5年ぶりの新作。次元の切れ目から現れたエイリアンたちと研究所のスタッフの死闘を描く。ちなみに本シリーズの拡張バージョンこそが、世界中でヒットしている『Counter-Strike』。

2003年最高のテクノロジーの塊

「おまえ、もうアレを見たか？」E3会場で会う人すべてが、このタイトルの名前をあげた。本年度のBest of Showに輝いた、最先端テクノロジーの塊。それが『Half-Life 2』だった。ATi Technologyのブースで映像公開されていたんだけど、ブースには長蛇の列が絶えなかった。すごい人気だったのだ。本作の驚くべきところは映像、物理演算、AI。銃で空き缶を撃つと変形し、はじけ飛ぶ。ドアに重石をしておくと、敵は窓を突き破って部屋に侵入してくる！ ゲームでしか味わえない新しい世界。Xboxバンザイ！



↑人間の微妙な表情をもリアルタイムに表現するCG技術！



↑砲撃によって、戦っている街の景観さえも一変。驚異の演算処理。

Conker: Live and Uncut（コンカー ライブ アンド アンカット）

Xbox Live 対応

Microsoft Game Studios
3Dアドベンチャー
US: 発売日未定

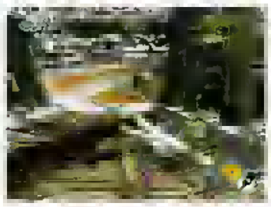
スラングをしゃべり、タバコを吸い、マシンガンをぶっ放す、リスの"コンカー"が主人公。北米でNintendo64版として発売されたが、あまりに過激な演出が目立ったため、日本では発売されなかったという逸話を持つ。開発はRare。

やってくれるぜレア社

まさかレア社の参入第一弾が本作だとは。だってNintendo64の歴史に残る、暗黒ゲームの完全版なんだから。サブタイトルにもついているようにLive＆Uncut。オンラインに対応することで生まれる、さらなる暗黒の世界へようこそ～！



↑つぎつぎと凶悪な武器を持ち出してバトルに興じる主人公たち。



←巨大な刀を振り回してライバルたちを……あわわ。



↑Xbox Liveでさまざまな対戦も可能。命中すると派手に流血する。

Star Wars: Knights of the Old Republic（スター ウォーズ ナイツ オブ ジ オールド リパブリック）

LucasArts
RPG
US: 発売日未定

舞台は映画『スター・ウォーズ』から4000年まえ。銀河を支配する共和国の中で、悪の道を行くシスの騎士と正義の道を行くジェダイの騎士の対決が起きる。シスとジェダイ、プレイヤーはどちらの道を選ぶのか。開発はBioware。

『スター・ウォーズ』シリーズ初のRPG

『スター・ウォーズ』サーガでもっとも太古の時代を舞台にしたゲーム、それが本作である。しかも、数ある『スター・ウォーズ』のゲームシリーズにおいて初となるRPG。開発はアメリカのナンバーワンRPGメーカーBiowareだ。プレイヤーは宇宙人たちとパーティーを組み、映画でおなじみの惑星タトゥィーンから宇宙を目指すことになる。マルチストーリーになっていて、プレイのしかた次第で"シス"にも"ジェダイ"にもなれるという。ああ、一日でも早く遊びたい！ でも、セリフが多いから、日本語版は当分先だろうなあ。



↑自分が進んだ道によって展開が変化するマルチストーリーだ。



↑映画同様にさまざまな惑星や文化、宇宙人たちが登場する。

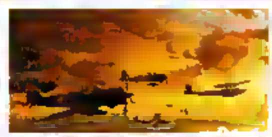
Medal of Honor: Rising Sun（メダル オブ オナー ライジング サン）

Electronic Arts
3Dシューティング
US: 発売日未定

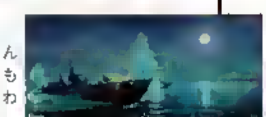
第二次世界大戦の戦場を描く、過激な3Dシューティングシリーズ。前作はヨーロッパ戦線が舞台だったが、今作の舞台はなんと真珠湾＆太平洋戦線！ 日本軍対アメリカ軍の血で血を洗う戦闘がくり広げられる。日本発売はあるのか。

第二次世界大戦真珠湾

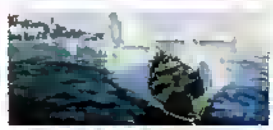
Electronic Artsのブースでは、本作をシアター形式で上映していた。つまり、日本人である僕はアメリカ人の皆さんと、本作の映像を見たわけである。気まずい、危ない、怖い。なんせ『ライジング・サン』の舞台は第二次世界大戦の真珠湾なんだから。アメリカの戦闘機が日本の戦闘機を撃墜する映像が流れるたびに、どこからかヒューッと口笛が鳴る。気がつけば、シアターの中に日本人は僕ひとり。う～む、冷たい視線を一身に浴びているみたい……あああ、憎むべきは戦争。つまりは、そういうゲームだ。



↑第二次世界大戦で登場した戦闘機が多数登場。空を埋め尽くす。



➡もちろん軍艦とかも出てくるわけであり。



↑ちなみについ先日、PS2とGCで本作の日本版発売のアナウンスが。

総括

みんなも書いているように、アメリカのXboxは圧倒的な人気だ。だから、とにかく各ゲームパブリッシャーの皆さんは、この熱気を日本に持ち込んでほしいと思う。限界ギリギリのテクノロジーを費やしたXboxのゲームは、きっと日本のシーンを塗り替えるだろう。北米オンリーのXboxタイトルが、正直多すぎる。さあ、来年のいまごろは、日本のXboxに何本移植されているだろうか。層の厚さをアピールしてほしい。個人的には実りの多いE3だったことは間違いない。



←あの熱気をいつかは日本も体験したいもの



6月19日～7月24日

発売日	6月19日発売	6月26日発売	6月26日発売
作品	ENTER THE MATRIX	ディノクライシス3	C.A.T ～サイバーアタックチーム～
			
	バンダイ	カプコン	メディックス
	アクション	アクションアドベンチャー	アドベンチャー
	6800円	6800円	6800円
	全世界で大ヒットをとばす『マトリックス リローデッド』の公開に併せ，脚本と挿入されるムービーを監督のウォシャウスキー兄弟が手がけた本作。映画のバックストーリーをゲームで体験できる。	宇宙移民船オズマンディアス号を舞台に，いままで体感したことがないスピード感、スケール感の中で，見たこともない獰猛な恐竜たちとの生死をかけた，激しく壮絶な戦いがくり広げられる。	プレイヤーはサイバーアタックチームの女の子たちとともに，敵との戦いをくり広げる。全10数話からなる物語は、各話ごとに、ADVパートで物語を展開し、SLGパートで敵を倒すという構成だ」
批評家			
相沢浩仁  前号の2枚の付録ディスク，体験版とDVDムービーへの、読者の皆様からの反響の大きさと，各タイトルへのいろんなの感想に本当に驚いています。誌面、映像，体験。どれも長所と短所があるけれど，ディスク付録，なんとかしてまたやりたいと思っています。本誌編集長。	映画の俳優が同時撮影した多数のオリジナル映像で，こまかな疑問もとけて「なるほど!」って感じ。映画が最高峰のCGなのでゲーム画面に移ったときギャップを感じてしまうし，アクションも少々荒いところはあるが、ファンは絶対遊ぶ価値がある。映画『リローデッド』をさきに見よう。	とにかく巨大で圧倒的な恐竜たちの迫力。ひと昔まえだったら劇場公開されていても不思議ではない、長時間のハイクオリティーCGムービー。設定は全作までとはまったく違うが、こんなスゴイ敵、どうしたらいいの？という感じ。怪獣&SF映画，宇宙船メカファンとして興奮の連続だ。	コンピュータと人類の存亡をかけてサイバー空間で戦う、と言えば「マトリックス」と同じいまの流行り(笑)。主人公たちが女子中学生であり，サイバー空間ではネコ耳のついたCATスーツを着れるという設定がおもしろい。オーソドックスだが，実力テストといったユニークな部分も。
田川ラメ夫  着信メロディ配信会社で企画を担当しているサラリーマンライター。社内でフットサルチームがいよいよ結成され、柔軟体操に余念がない。というかそのまえに体力をつけましょう(涙)。ジーコJAPANには明神が足りないと力説する、サッカー大好きっ子でもある(ただし34歳)。	映画制作時に本作用に撮影されたムービーがあるほどのリキの入れっぷり。カネかかってるなぁ。操作感も良好で、同名映画を知らない人でも純粋にアクションアドベンチャーとして楽しめる作りに好印象。しかし妙にデカい字幕がチープで残念。ぜひとも映画鑑賞後に遊んでください。	過去のシリーズと一線を画す設定やプレイ感にやや戸惑いが。ある意味Xboxっぽいかと。ジャンプ&ホバーによる三次元的移動による意図的な難易度アップ加減がちょっと気になったり。しかし終始漂う緊張感や戦闘時の爽快感はさすがカプコン。シリーズファンにどう評価されるか興味アリ。	どこかで見たことのあるキャラが多数登場するものの(涙)、丁寧な作りと構成のうまさが光る。SLGパートはスタンダード&簡単操作でビギナーにもやさしい反面物足りなさも。なかなか工夫してるなーと感じます。スカート丈が短すぎる登場キャラが好みだったら+1点加えましょう(笑)。
ローリング内沢  最近料理に凝っているのですが，モノを作るという点では、文章しかり、グラフィックしかり、彫刻しかり，ある意味アートと同じ。同じ材料で同じ料理を作っても調理する人によって味も見た目も異なるし、そういう点に着目してモノを食べると、また違った楽しさがありますね。	ストーリー構成はもちろんなのだが、演出なども非常に映画的な作り。簡単操作で華麗な『MATRIX』アクションが味わえる。視点切り替えが見にくい場合もあるが，そこはご愛敬。ドキドキ感ある映画の主人公になりきれる点は◎。テンポよくスピード感もあるアクションは爽快感抜群です。	グラフィックの質の高さには脱帽。ストーリー構成も映画を見ているような感覚で，先の展開が気になってプレイしてしまう。ただ視点によっては操作しにくい場合もあり。広大なマップは迷路のような構成で，プレイヤーが放り出されてしまった感も少なからずあり。アクション性は高い。	フルボイスアニメに，オーソドックスな戦略シミュレーションをトッピング。章立てでテンポのいい構成だが、展開は単調気味。肝心のシミュレーションも戦略ゲームとして特筆すべき点が少ないのが残念。グラフィックとキャラクター，ここに魅力を感じられる人ならば楽しめると思う。
戸塚伎一  非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。最近はゲーセンにある基通信対戦麻雀ゲームに入れ込み中。ただ単に人間と対戦できるだけでなく、段位や地域貢献度など、モチベーションを高める要素が数多くあるのが魅力です。Xbox Liveでも、そういうのをひとつ。	一部のカメラワークに不自由さを感じるもののアクションゲームとしての融通の利き具合自体はなかなか。ときおり入る攻略性の高い戦闘シーンがゲームの流れを引き締めています。味気ない3DCGが「マトリックス世界の無機質さ」のイメージにつながれば、祭り不参加者もプレイする価値アリ。	挿入されるムービーのクオリティーは感動モノ。それまでのプレイ過程が吹き飛ぶほどに，というか，場当たり的な小目標の連続で薄れがちになる大局の関心をムービーの魅力で維持していたのが実情です。アクションゲームとして突き抜けることを拒否したゲーム設計が歯痒くもあり……。	"世界の終末"をベースに，戦闘美少女たちの健気さ・はかなさが効果的に表現される各場面の演出は見事。オリジナリティーはともかく，ギャルゲーとしての水準は高めです。大雑把なバランス調整が特徴の戦闘シーンは，いったんコツが掴めると，不利な状況が心地好くさえなってきます。
TOTAL POINT	32POINT	32POINT	26POINT

7月3日発売

ヒットマン:サイレントアサシン



アイドス・インタラクティブ

アクションアドベンチャー

6800円

一度は足を洗った伝説のヒットマン、47(フォーティーセブン)。彼に再び任務が与えられるのは、"暗殺"。単身、敵地に潜入し、密やかにターゲットの命を吹き消す。衝撃の話題作がついにXboxに登場!

非常に自由度が高く、かつそのプレイヤーの行動に幅広く対応した展開。映画のような壮大なスケールとストーリーと独特の設定。難易度や操作性も欧米版より向上。各ステージごとにクリアー方法は何種類もあるので、あれこれ試行錯誤のプレイは必須だが、そこがまた本当に楽しいのだ。

目的達成までの手段が幅広く、状況に応じて任務内容が変わるところなどはアドベンチャーゲームのごとき洞察力と推理力、アクションパズルの緻密かつ周到な行動を要求され、ニヤリとさせてくれます。難易度がハンパじゃなく高いけれど、失敗したなりに得るものもあったり。ヤヴァイね。

とことん凝ったリアルな演出。ただ銃でやみくもに人を殺すというのではなく、いかに敵に見つからず殺すかがゲームの軸となっている。戦略性が高く、シミュレーションゲームのよう。謎解きのような快感とアクションゲームの爽快感がミックス。操作性にやや難があるが許せる範囲かと。

穏便かつスマートに任務遂行するつもりで始めても、気がつけば無意味にバイオレンスなVシネ的展開に。舞台から提示される隠密行動のヒントに気づいても、それらを実行するには並ならぬ集中力が必要です。雰囲気がいいだけに制作者の意図に沿いたかったのですが、難度の壁が……。

34POINT

7月17日発売

ブラッディロア エクストリーム



ハドソン

格闘アクション

6800円

シリーズで培ったノウハウをにすべて集約して、Xboxに登場。最大のウリでもある獣化システムは、人間から獣人へと一瞬にして変身を遂げる。格闘ゲームとしては斬新なシステムを採用している。

獣化することによる一発逆転要素、ひとつのキャラに加わった多面性が、緊張感のあるゲーム展開をうむ。ギリギリエスケープをはじめとする独自の多彩なアクションによる幅広い戦略も魅力だ。と同時に思わず笑ってしまう、獣らしい(!?)しぐさもいい雰囲気で、けっこう盛り上がる。

過去の他機種版ではリビドーほとばしる楽しみかたが話題を呼んだシリーズですが(笑)、相も変わらぬキャラのバタ臭さに好みが分かれるところでしょうか。技入力から実行までのレスポンスにやや不満はあるけど、獣化を軸とした駆け引きが対戦にメリハリを作ってます。なかなかの1本。

ゲームキューブ版からの移植。凝った演出、攻防の駆け引きなどしっかり丁寧に作られている硬派な作品。獣化システムによる一発逆転もあり、格闘ゲームとしては楽しい出来。ただ、演出は凝っているが技を当てたときの重量感、すっ飛ばしたときの爽快感など感覚的な気持ちよさは薄い印象。

気取らぬコスプレダンパ感覚(?)が魅力のシリーズ最新作。つねに一発逆転を狙えるエンターテイメント寄りのシステムが、コマンド技を覚えるのが苦手な客人のプレイ意欲を高める一方で、孤独にやり込むほど神がかった格闘スタイルに近づける奥深さもしっかり備わっています。

28POINT

7月17日発売

MotoGP URT2 Online Challenge



マイクロソフト

バイクレース

6800円

ハイスピードでくり広げられるレースを体験できるオンラインバイクレースゲーム。実在のMotoGPのサーキットで、世界チャンピオンの気分が体感できる。Xbox Liveで最大16人までの対戦が可能に。

前作は日本では発売されなかったが、正直言ってグラフィック面を中心にとてもショボかった。だが本作はまったくの別物。バイクとレースの雰囲気が非常によく体感できる。オンライン対戦を含め、手軽に楽しめて、それでいて奥が深い。非常に完成度の高い作品に仕上がっている。

微妙なブレーキングやハンドリングで変化するバイクの挙動、転倒時のライダーの吹っ飛び&ズザザ~加減など、リアリティーを追求するあまりなかなかにシビアなレースがくり広げられます。ひとりでストイックに遊ぶよりはマルチプレイまたはXbox Liveでドタバタレースに興じたい!

ハイスピードの興奮が味わえるリアル志向。オフラインでも4人まで遊べるし、オンラインなら最高16人まで楽しめる。オンラインゲームの場の提供としては、質の高い場だと思う。ただ、バイクレース以上でもバイクレース以下でもない、その硬派なレースの駆け引きにハマれる人なら。

瞬時の判断ミスが即転倒、クラッシュにつながるバイクそのものの性質を愛せれば、末永く楽しめる優良作です。体感速度の凄まじさは「カンタムレッドシフト」を彷彿させるほど。心臓の弱い人はライダー視点でのプレイは避けましょう。Live対戦に関して一言。海外の壁はブ厚かった。

30POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

今回8点以上をつけた4本は、どれも一般的には難易度が高め。だがこれらには誰でもその人が興味のあるテーマだったら、何回でもトライして先に進みたくなる魅力がある。「ヒットマン」の自由度、「MotoGP」のプレイ感覚。ぜひ体験して!!

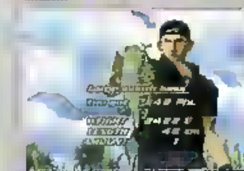
「ヒットマン」の悲しいほど殺伐とした雰囲気と自由度の高さにノックアウト。緊張と緩和のダイナミズムをぜひ体感していただきたい。『MATRIX』と「ディノ3」は良質なアクションアドベンチャーなので買ってソンしないムードかと。今月はこの3本で。

洋ゲーで、しかも操作性にちょい難ありだったりするが、『ヒットマン』はオトナ受けしそうな作品、刺激を求めている人なら。また、「ENTER THE MATRIX」は原作ファンならハマれるはず。「ディノクライシス3」もシリーズファンならってカンジ、この3本。

今回のオススメは"電脳空間もの"の2タイトル。キアヌ・リーブスのカンフーアクションなんて見てられねえ!(いろんな意味で)という人は「ENTER THE MATRIX」で自己解放を。ギャルゲー免疫があれば「GAT」にジャック・イン!

そのほかに発売されるゲーム

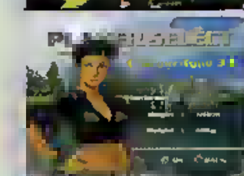
レイクマスターズ



Xbox初の釣りゲームがついに登場! 雄大な大自然をゲーム上に再現し、バス釣りの醍醐味をリアルに表現している。ロッドとルアーアクションを駆使して、バスとの白熱バトルを堪能できる。規定時間以内に10位入賞を目指し、トーナメントをクリアしていくアーケードモード。釣り上げたバスの合計重量で順位を競うのだ。ほかにも、さまざまな大会に参加して、賞金や賞品を稼いで、ロッドやルアーを入手し、大会を勝ち進むシミュレーションモードなど、モードも充実しているぞ。

■カプコン
■7月24日発売
■バス・フィッシング
■6800円






XBOX
狙った標的だけを、
確実に、冷静に。

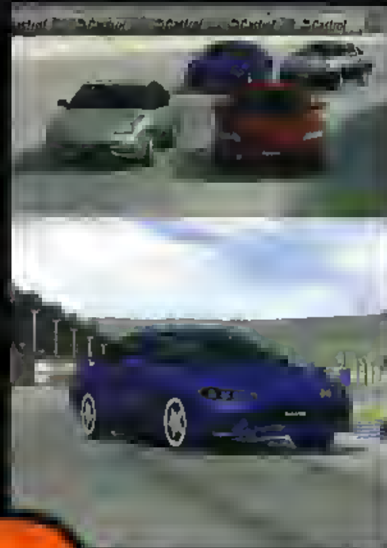


いい仕事ぶりだ…
ファミ通Xbox責任編集
初回限定特典
「完全暗殺マニュアル」
攻略本プレゼント!
店頭でご購入のお客様にプレゼント!! 尚、攻略本は数量限定製造のため、無くなり次第終了となります。ご予約、ご購入はお早めに!
※恐れ入りますが、ご予約時、ご購入時に攻略本の有無を店頭にてご確認いただけますよう御願いいたします。
※予約を行っていないお店もございますので、店頭でご確認お願いします。
完全暗殺マニュアル
©さいとう・プロ/小学館「ビッグコミック」連載中
欧米で200万本以上のセールスを記録し、
その過激な表現故に、さまざまなメディアで議論を呼んだ衝撃の問題作。
2003.07.03. ON SALE
EIDOS INTERACTIVE
Io-Interactive
標準価格:6,800円
〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-10-4 畑山LKビル4F
●製品のお問い合わせ先 ユーザーサポート/TEL:052-775-8380(平日11:00~17:00)
HITMAN™
SILENT ASSASSIN
ヒットマン:サイレントアサシン
http://www2.eidos.co.jp/hitman/

緊急速報!!
Urgent news flash!!



伝統
TRADITION



伝説
LEGEND

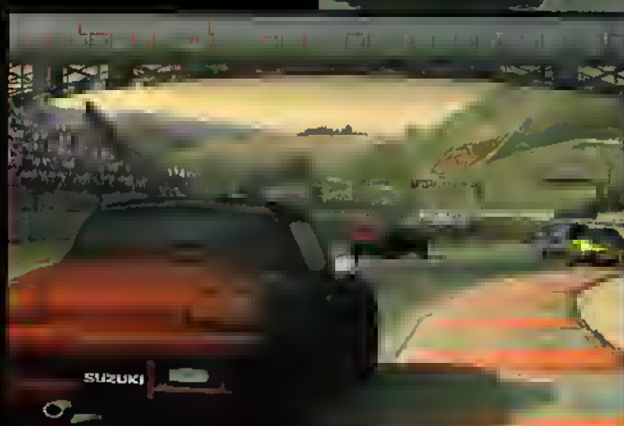
Xbox Live対応で リアルタイムのバトルが 可能になった！

segaGT Online

昨年9月に発売され、
ゲーム好きのみならずクルマ好きをも
熱中させた『segaGT2002』が
Xbox Live対応となり、
ネットワーク対戦ができるようになって
今秋『segaGT Online』として発売されることとなった。
全国の『segaGT』ファンとリアルタイムに
対戦できる日がとても楽しみだ！

タイトル	セガジーティーオンライン		
発売元	セガ	ジャンル	ドライビングカーライフシミュレーション
発売日	未定	価格	未定
開発	ワウ エンタテインメント	制作者	
ブロック数		対象年齢	
システム対応	[illegible]	その他	





↑Xbox Live対応となって新たに加わるクルマの1台であるスズキのカプチーノ。軽自動車ではあるが、逆にそのコンパクトさが武器になり、走りはかなり期待できるだろう。

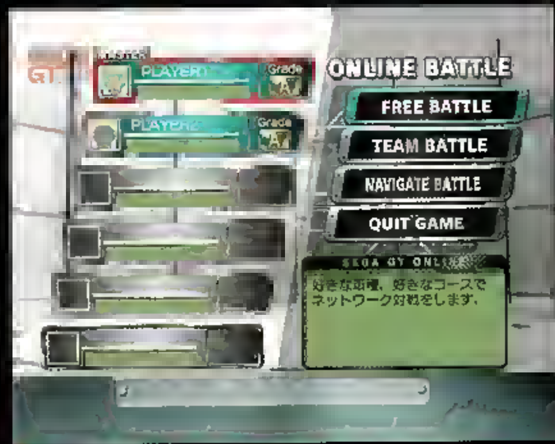
全国のプレイヤーとネットで対戦だ！

今回発売されることとなった『segaGT』のいちばんの注目は、Xbox Live対応になったことでネットワーク対戦ができるようになったことだ。

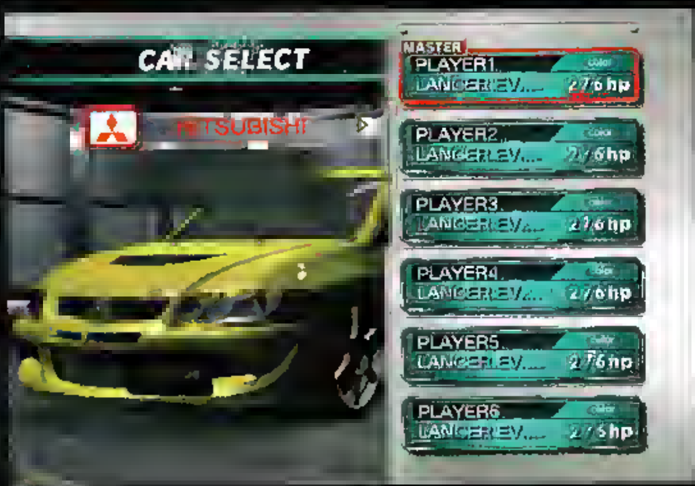
前作では各レースを走り込んで戦い抜いていくことがメインであった。これはこれで自己を高めていくという意味で非常に楽しい部分だったが、ネットワーク対戦により、そのレベルを無機質なライバルではなく、同じ志を持つ全国各地の仲間たちとなった。自分のレベルを確かめ合えるようになったことがとても楽しみなところである。

発売までまだまだ期間のある状態だが、今回はネットワーク対戦の流れを公開できる範囲で紹介をしてみようと思う。

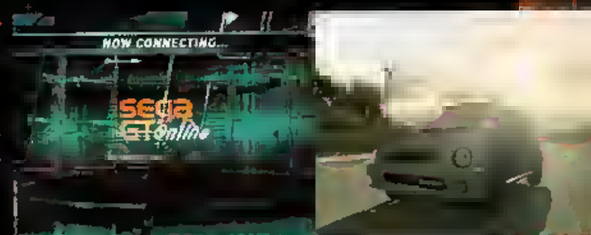
往年の名車から最新のモデルまで多くのクルマが前作以上に用意されるので、その対戦シーンはかなり期待できるはずだぞ。



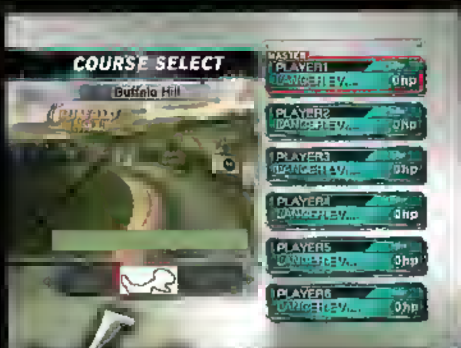
↑ネットワーク対戦のレースに参加する仲間を募っている状態の画面。まだゲーム内容が確定していないが、6人まで対戦ができる状態となっている。



←画面ではランサーエボリューションⅦが6台参加し、ワンメイクレースでの対戦に!! どのクルマを選んで対戦をするのか、そのジャンル、カテゴリーがどうなるのかがとても気になるところだ。



→ネットワーク対戦をするべく接続できるのを待っている状態の画面だ。



←対戦をするコースをセレクトしている画面。プレイヤーの経験値、レベルによっては走ったことのないコースを走れることもある？

MAZDA RX-8

満を持して新世代ロータリースポーツとして、マツダが2003年の4月にセンターオープン式4ドア4シーターのRX-8を登場させた。全車ノンターボだが、ベースの4速ATと5速MT、4速ATのTypeE、6速MTのTypeSの4グレードで構成される。



血統
LINEAGE

多人数バトルでレースはさらに熱く！

ライバルが存在する中でレースをしていくという展開は前作でもあったので、そんなに大きな変化を感じられないが、それが生身の人間が相手となれば話は変わってくる。

速く走れるようになることが大きな目標になるわけだが、生身の人間と対戦をするならば、速く走れることにプラスしてその速さに応用力も身につけなければならない。



ネットワーク対戦ができるようになって新たに加わる機能だが、対戦中のライバルがどの位置にいるのかをわかりやすくするために、各車の上にプレイヤー名が表示されるようになっている。

その表示により、自分の前、そして後ろのライバルが誰なのかを把握できるようになっている。その状況を具体的にイラストにしてみた。視点の違いで把握の具合も変わるかもしれない。

自分の前を走るライバルは、必死にブロックするし、後ろのライバルは抜きにかかろうとしているはず。前も後ろも気にして走るのはかなりの大仕事に！

そんな鬼気迫る心理状態が、生身の人間との対戦のおもしろいところ。ただ速く走る方法を身につけるだけでなく、戦ってライバルの前に出る技術も身につけることが必要になるのだ。これがオンラインならではの楽しみかたとなるだろう。







⬅1本のライン上で右コーナーへ進入していく1、2位のライバルを追う3位のプレイヤーの視点。揺さ振りをかけてみる？



⬆少しラインを右にずらして前の3台のインをうかがう状態の4位のプレイヤーの視点。このままインから突っ込むかどうかがこの先の見どころになる？

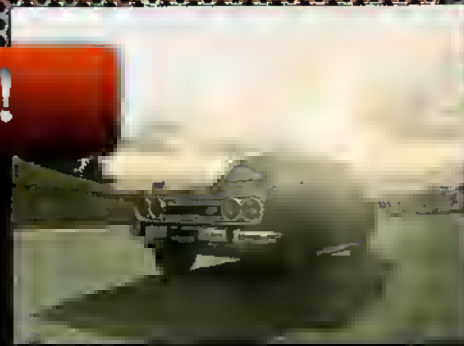


⬆4位のプレイヤーの動きが気になるところの5位のプレイヤーの視点。ミスを待って抜きにかかってみる？



⬆最後尾で前を走る5台のライバルの動向を見渡せる位置にいる6位のプレイヤーの視点。4、5位の動き次第では一気に2台を抜くことも可能に！

新車種ももちろん登場するぞ！



新たな遊びかたとして進化した部分としてネットワーク対戦に注目が集まるところだが、やはり気になるのは新たに用意されるクルマだろう。
今回加わる新車種も、開発者が熱い思いとこだわりから厳選された前作のクルマたちと同様に、各車に思いを込めて選ばれている。

ここで紹介するクルマは5車種。日本に輸入されていないアメリカ生産の三菱エクリプス、日産の往年の名車ブルーバード、日産シルビアの最終型、スズキのオープンスポーツであるカプチーノ、そして三菱の最新・最強ウエポンのランサーエボリューションである。

Mitsubishi ECLIPSE



アメリカのクライスラー社と三菱自動車の共同出資で生まれたダイアモンドスターモーターズが製造する外国車。その名は宇宙の神秘的な現象"食"が語源。日本では初代モデルを1992年10月から発売。3代目となるこのクルマからは日本には輸入はされていない。実車のエンジンは2リッターと2.4リッターの2タイプがあり、フロントドライブで駆動される。オープンタイプも発売されている。

Mitsubishi LANCER EVOLUTION Ⅷ



ランサーをベースに限定生産されるエボリューションモデルは、1992年に初登場し、その後10年以上をかけて進化をし、2003年の1月に最新型の8代目が登場した。GSRと競技車ベースのRSの2グレードが存在するのだが、そのミッションはMT車のみで、GSRはクロスの6速ミッションが、RSはその6速ミッションに加えてスーパークロスの5速ミッションも用意されている。

Nissan BlueBird 510



日産の歴史と伝統の名を持つブルーバード。この3代目となる510は1967年に登場した。最初は1.3リッターで登場、のちに1.6リッター、1.8リッターが追加された。走り重視のスーパー・スポーツ・セダン"SSS"モデルも登場した。1970年には、過酷なレースで知られるサファリラリーに1.6リッターSSSで参戦し、総合、チーム、クラスの3つの部門で優勝を果たしている。

Nissan SILVIA



1999年に登場、2002年に製造が終了し、カタログモデルから消滅してしまったシルビアの最終型のS15。エンジンは2リッターのみで、NAのspec.Sとターボのspec.R、そしてNAチューンド版のオーテックバージョンが存在した。ATは4速ミッション、MTはNAが5速、ターボとオーテックバージョンが6速ミッションとなっていた。また電動で開くオープンタイプも発売された。

Suzuki cappuccino



ターボ車のみというスパルタンなオープンカーとして1991年に登場したカプチーノ。4年間製造された前期型は、オモステの5速MT車だけという硬派なオープンカーだった。1995年のマイナーチェンジで、エンジンのアルミ化、3速AT車、限定モデルでパワステ付きも追加され、1998年まで製造された。後期型のMT車は、パワーに変更はなかったがトルクが20パーセント強もアップされた。



緊急速報!!
Urgent news flash!!

対戦相手は世界中にいる!! 待望のXbox Live対応レースゲーム登場！

motogp URT2 ONLINE CHALLENGE

タイトル	モトジーピー ユーアールティー2 オンラインチャレンジ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	バイクレーシング
発売日	7月17日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	Climax	制作者	
ブロック数	193ブロック以上 対応年齢	システム対応	5.1ch Xbox Live 16人
その他	システムリンクケーブル対応(16人同時プレイ可能)、Xbox Liveでプレイ時は16人同時プレイ可能		

前号の付録DVDに収録されていた映像の中で、大きな反響を呼んだのが、このバイクレースゲーム『MotoGP URT2』だ。リアルなグラフィックにハイスピードなレースシーン、Xbox Live対応など、やり込み要素満載だぞ！

オンラインで世界を股にかけたMotoGPがXboxで開幕！

欧米ではTHQ社より発売されており、大人気となっているこのゲーム、日本での発売まであと1ヵ月もないが、ここであらためてじっくりと紹介していこう。

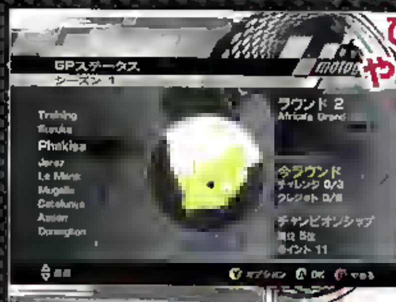
世界最高峰のバイクレース"MotoGP"のデータをもとに、すべて実名のライダー＆バイク＆コースとなっている。バイクの挙動をリアルに再現しつつも操作しやすく、バイクならではの高速感をXboxのグラフィックで表現しており、かなり本格派だ。誌面ではちょっと伝わりにくいが、最高速で走っているときの疾走感は、いままでのどのレースゲームでも感じられなかった超高速なスピード感となっているぞ！

そして何といってもXbox Live対応！ 日本のXbox Liveでは初めてのオンラインレースで、しかも全世界の人と対戦できるだけに、早くプレイしてみたいよね！



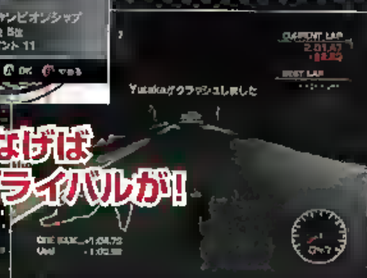
↑レースシーンのスピード感は、どのレースゲームにも負けていない！

ひとりで遊んでもやり込み甲斐あり！



⬅シングルプレイでは2002年のMotoGPを再現したモードを中心に、かなり充実した内容になっている。

Xbox Liveでつなげば世界のあちこちにライバルが！



➡最大16人で、欧米の人と対戦ができる。日本語のみでレースするような設定も可能だぞ。

Creator Interview

本物のレーサーも認めたリアルな挙動を見てください



Climax リードデザイナー ジョン・ギブソン

『MotoGP URT 2』における企画・デザインなどを担当。このインタビューは5月14日、米E3会場にて行った。

前作（日本未発売）と比べて、かなり深みのあるバイクレースゲームになりました。バイク数、トラック数はもちろん、ゲームモード数も大幅に増やしました。シングルプレイは遊び甲斐のあるモードになっていますよ。企画当初はオフライン専用で考えていたんですが、最終的にはXbox Live対応にしました。これによって、マルチプレイが格段におもしろくなったと思います。

前作ではXbox Liveスタータキット（北米版）に同梱した『MotoGP』がXbox Live対応になっていましたが、これと比べてもXbox Liveの対戦は格段に完成度がアップしています。逆走するプレイヤーがいるとレースが混乱したのですが、『～2』ではそうならないようにしています。16人参加によるXbox Live対戦ができますが、さすがに同時にしゃべるのは難しいので、レース中にボイスチャットできるのは順位的に前後にいるプレイヤーと、という形になりました。

他社からも同様にMotoGPを扱ったゲームがありますが、それと比べて『MotoGP URT2』はリアルな仕上がりになっていると思います。見た目のグラフィックはもちろんですが、実際のライダーに協力してもらっているので、バイクやライダーの動きがかなりリアルです。エンジンの違いにより、衝突時の動きまで違っています。各トラックも本物そっくりに再現できたと思っています。1トラックにつき2500枚以上もの写真を撮り、できるだけ正確に再現しましたから。

ゲームをプレイするうえでのアドバイスですか？ 最初はエンジンが2ストロークのバイクを使うといいと思います。これに慣れたら4ストロークにするといいでしょう。

まずはオフラインのシングルプレイでMotoGPを極める！

まずは、シングルプレイ……ひとりでじっくりと遊ぶモードを紹介していこう。
シングルプレイでは、クイックレース、タイムトライアル、スタントモード、キャリアモードの4種類。なかでもオリジナルライダーを作成してGPに参加するキャリアモードが、シングルプレイで遊ぶときのメインとなるモードであろう。
もちろんXbox Liveで対戦するのは楽しいが、その楽しさを感じるためにもまずはシングルでそれなりに腕を磨いておかないとね？
基本テクニックをマスターし、コースアウトせず走れるようになれば、世界中のライバルと互角に渡り合えるかもしれない!?

Time Trial タイムトライアル
コンマ1秒単位で記録を伸ばせ！

ラップタイムの自己ベスト更新を目指すモード。ライバルとなるバイクは1台も登場しないので、ただひたすらストイックにタイムを縮めることに集中できる。自己ベストのゴーストプレイといっしょに走ることも可能。


←薄く映っているのが自己ベストプレイ。いわゆるゴーストだね。

Quick Race クイックレース
気軽にサクッとプレイ

いちばん手軽に「MotoGP URT 2」を楽しめるモードがコレ。ライダーとトラック、天候などを選んでサクッと走ることができる。どんなゲームか雰囲気をつかむのであれば、このモードがいちばんいいかも。


←たぶんいちばん最初にプレイしそうなモード。鈴鹿でも走ってみる？

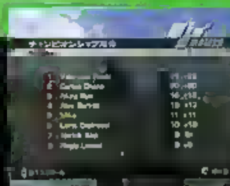
Stunt Mode スタントモード
スコアを稼いでボーナスをゲット！

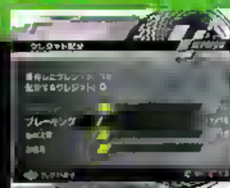
時間内にトラックを走破して、スコアを獲得していくモード。後輪走行やジャンプなどスタントテクニックを行うことでボーナススコアを得ることも可能。スコアよって使用できるライダーが増えていくぞ。


←スタントプレイでスコアが入る。何度もプレイしてスコアを貯めろー

Career Mode キャリアモード
MotoGP2002を完全シミュレート！

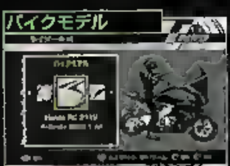
プレイヤーの分身となるオリジナルライダーを作成し、MotoGPの2002年シーズンをシミュレーションしたモードだ。もしキミが、去年のMotoGPに参加していたら……？
また、このモードはオリジナルライダーの育成モードでもあり、各種ステータスをアップさせることができるぞ。誰にも負けないライダーに育てていこう！


←上位入賞してポイントを稼ぎ、総合優勝を目指せ！


←操作しやすいようにバイクをカスタマイズしていく。

ライダーを作成

まずはライダーを作成してみよう。Xbox本体に10人まで登録できるから、いろんなタイプのライダーを作っておくといいかもしれないぞ。ライダーの作成手順は以下のとおり。デザインやカラーリングを自由に決めることができるので、ここはセンスの見せどころだぞ！



←全9種類の中からバイクを決める。デザインもチェック！



←ロゴをバイク本体に貼ることができる。キミの工夫しだい！



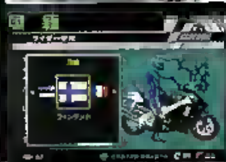
←バイクのカラーリングを決める。おまかせコースもあり。



←番号とイニシャル（3文字）を決めることができる。



←ツナギのデザインを決める。これも9つのスタイルがあるぞ。



←国籍は全部で42種類。どれを選んでも基本的には同じ!?



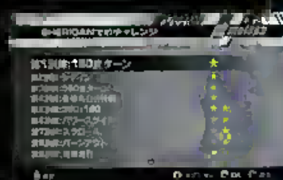
←ツナギの色をバイクに合わせることも可能（その逆も可）。

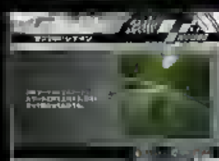


←最後にクレジット振分を行って完成。いよいよレースへ！

トレーニングで基本的を身につけよう

オリジナルライダーを作成したら、いよいよMotoGPへ！……といきたいところだが、まずはトレーニングを積んでみよう。メニューにある第1戦"Suzuka"の上のTrainingを選び、全部で15個ある課題をクリアーしていこう。180R、360Rなどのヘアピン、シケインやスラロームといったジグザク走行などを行って規定時間内にゴールすればいい、というミニゲーム的なものになっている。これがなかなか手ごたえあり！


←順番どおりにプレイしていくのがいいかな。


←選択すると成功例ムービーが再生される。参考にしよう。

GP本戦を勝ち抜いていこう

本戦では第1戦のSuzukaから順番に挑戦していくことになるが、いきなり本戦に行くのではなく、十分に準備をしていこう。まずは"チャレンジ"（上記のトレーニングと同じように特定のポイントを規定タイム内にクリアーしていく）や"練習"（どこからでも走ることができる）をこなしたのち、10分間の"予選"でベストラップをたたき出せ！　そののち本戦に挑むといいぞ！


←まずは日本のSuzukaからスタート！


←本戦ではコースアウトしないよう、慎重に走ろう。

マルチプレイはXbox Liveによる最大16人同時プレイの熾烈なレース!

シングルプレイをひととおり体験できたなら、そのつぎはぜひマルチプレイに挑戦してほしい! 単にレースで勝った負けたという遊びかたもできるが、下の表にあるようないろんなレースがあるので、ぜひいろんなモードで遊んでみてくれ。

レースゲームにおける対戦なので、Xbox1台による画面分割対戦プレイでも十分におもしろいが、Xboxならやはりオンライン対戦だろう。Xbox Liveであればもっと燃えるレースを体験できるので、まだXbox Liveスターターキットを購入していない人は、このゲームのために買ってもいいんじゃないかな!?

マルチプレイヤーのゲームモード

クイックレース	シングルプレイ同様、特定のトラックを走って対戦するモード。このモードがいちばん手ごろで競うんじゃないかな?
チャンピオンシップ	決められたトラック順にレースを行い、順位に応じてポイントをゲット。最終的にいちばんポイントが高い人が優勝となるぞ。
グランプリ	チャンピオンシップをさらに本物仕様にしたもの。予選があり、衝突シミュレーションが100パーセントになっているなどシビアなモードだ。
タグモード	トラックをいくつかのセクションに区分けし、そのセクションを最速で走ったライダーがそのセクションを保持。これによりスコアを獲得する。
スタントモード	シングルプレイ同様、特別なパフォーマンスを行うことでスコアを獲得していくモード。ホストがスタントごとにスコアを設定することが可能。
予　選	プレイヤーが予選に参加する場合、グリッドポジションの位置はこの予選結果によって決められる。
カスタム	上記の各モードの要素などをいろいろ組み合わせて、プレイヤーが考えたレース方式で行うもの。自分が得意なレースにするのも手?

OFFLine Xbox 1台でマルチプレイ

1台のXboxで最大4人によるマルチプレイが可能だ。この場合は画面分割となり、ふたりなら2分割、3～4人なら4分割画面となる。画面は狭くなるが、画面クオリティ、もそのままで遊べるぞ。もちろん、人数分のコントローラーが必要だが、この際だからもう1～2個買っておこう。Xbox Liveでの対戦もすごく楽しいが、たまにはその場でいっしょに対戦するのもいいね!



やっぱり対戦は熱い!!

←画面横2分割による、ふたり対戦画面。ちょっと左右が狭く感じるが、思っているほどプレイに影響はない。



←左右の狭さが気になるなら、こっちの[illegible]がいいだろう。



↑[illegible]分割して3～4人で対戦。相手の様子をチェックしている時間はないぞ!

22名の実名ライダー登場!!

2002年に活躍した実名ライダーが22人登場する。このほとんどは今年も参戦している選手だ。オリジナルライダーと違って、バイク性能がある程度高く設定されているぞ。



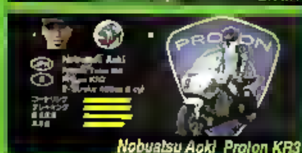
Dai[illegible] Kato　Honda RC 211V



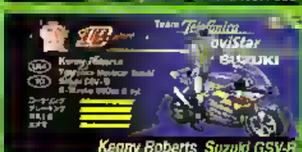
Oliver Jacque　Yamaha YZR M1



Loris Capirossi　Honda NSR 500



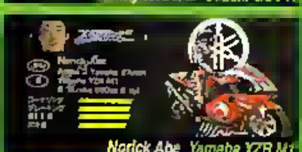
Nobuatsu Aoki　Proton KR3



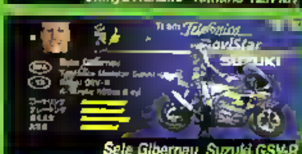
Kenny Roberts　Suzuki GSV-R



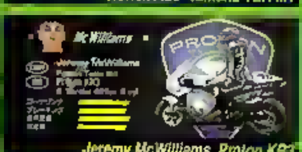
Shinya Nakano　Yamaha YZR M1



Norick Abe　Yamaha YZR M1



Sete Gibernau　Suzuki GSV-R



Jeremy McWilliams　Proton KR3



Garry McCoy　Yamaha YZR 500



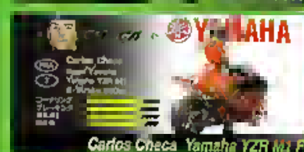
John Hopkins　Yamaha YZR 500



Jose Luis Cardoso　Yamaha YZR 500



Jurgen vd Goorbergh　Honda NSR 500



Carlos Checa　Yamaha YZR M1 F



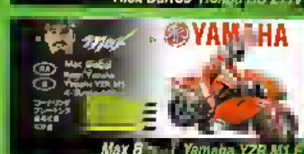
Andrew Pitt　Kawasaki ZX-RR



Alex Barros　Honda RC 211V



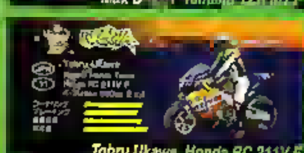
Tatsuya Harada　Honda NSR 500



Max B[illegible]　Yamaha YZR M1 F



Regis Laconi　Aprilia RS Cube



Tohru Ukawa　Honda RC 211V F



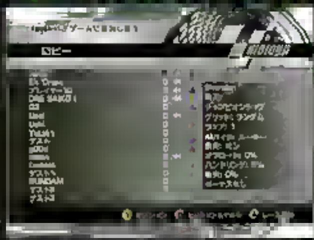
Akira Ryo　Suzuki GSV-R



Valentino Rossi　Honda RC 211V F

Online —— Xbox Liveでマルチプレイ

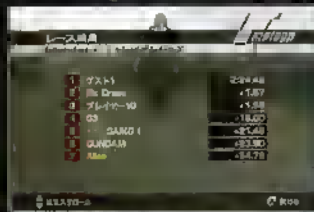
Xbox Liveによる対戦が可能なレースゲームは国内初！　最大16人という大人数で対戦できるのも初めてなので、いろんな意味で盛り上がりそう。クイックサーチをすれば、参加可能なセッションを捜してすぐに参加できる。日本だけにするもよし、世界中のセッションに参加するもよしだ。システムリンクケーブルで本体どうしを直接つなげて対戦することもできるぞ。



↑Xbox Liveに接続し、セッションに参加したところ。これだけ揃うと壮観！



↑クラッシュしたときもこのように画面表示される。こうならないようにしたいね。



↑レース結果。1位の人からプラス何秒でゴールしたか表示されるぞ。



トップが入れ替わった！

←トップが入れ替わると画面上にメッセージが表示される。ライン取りを詰めていけば最下位からでもトップに？

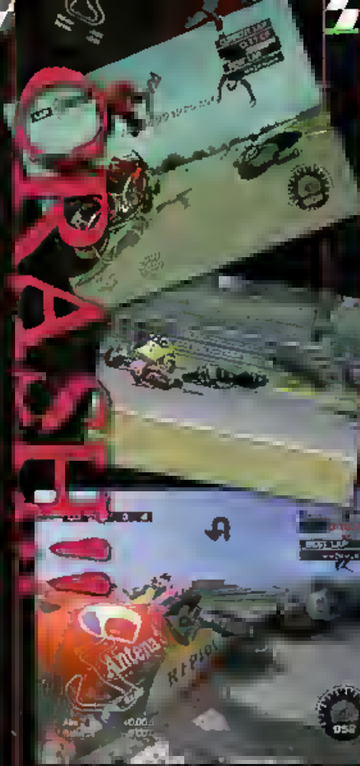


←レース中でも、ある程度の人数とならボイスチャットをすることが可能だ。



お、あいつがクラッシュした！

←シングルプレイの場合でもそうだが、とにかくコースアウトしないよう心がけること。



一定速度以上で壁にぶつかったりコースアウトしたりすると、派手なクラッシュシーンとなる。こうなると大幅なタイムロスになるので、慣れないカーブは慎重に！

17のトラックを制覇せよ！

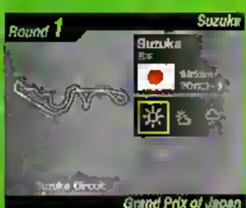
2002年のMotoGPが実際に行われた各国のサーキットコースを再現。トレーニング用トラックも含めて全部で17用意されている。F1などのレースゲームでよく見かけるトラックが多いけど、バイクだとこれまたひと味もふた味も違う印象だ。走り慣れたトラックだからといって、甘く見てはいけないぞ！



↑各トラックの特徴をリプレイでじっくりと。















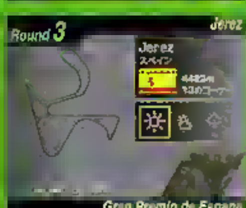


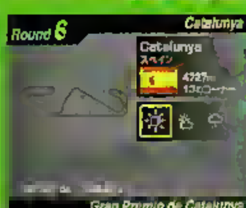




















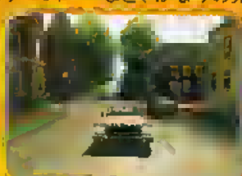
実在の街中を爆走するレーシングアクション

リアル系グラフィックで描かれた巨大な街中を、イカしたマシンで駆けめぐるドライビングアクションが登場。ミッションにオンライン対戦にアツくなれ!!

タイトル	ミッドタウン マッドネス 3		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	爆走アクションレーシング
発売日	8月7日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	Digital Illusions C.E	制作者	
[illegible]	4ブロック使	対象年齢	全年齢
システム	5.1ch / HDTV / 2人用 / Xbox Live		
その他	システムリンクケーブル対応（8人同時プレイ可能）、Xbox Liveでプレイ時には8人同時プレイ可能		

ビッグシティを過激に走り回れ!

街中を自由に走り回るドライビング・アクション——。それだけ聞くと，これまでにも同様なコンセプトのタイトルがあったと思うだろうが，本作はそのスケール感がケタ違いにデカい。なにしろ，実在の都市とほぼ同じ大きさの街が，そのままゲームの舞台となっているのだ。道路やランドマーク、さらには街中を歩く人々や路上にあるモノまでが細かに再現されたグラフィックは，圧倒的な臨場感を生み出しているぞ。ゲームモードも、メインの"キャリアモード"をはじめ，タイムアタックやライバル車との対戦が楽しめるシングルモードなど、かなりの充実ぶりだ!!


➡実在する街の雰囲気を忠実に再現。ドキドキ感もハンパじゃない!!

Multi Play XboxLiveなどでのマルチプレイも可能!!

本作のプレイをより過激にするのが，Xbox Liveやシステムリンクでのマルチプレイ対戦モードだ。通常のレースのほか，オニから一定時間逃げ回る，マップ上にバラ撒かれた現金袋を拾い集めるなど，4つのルールを用意。最大8人同時での"クルマを使ったオニごっこ"は，熱くなれること間違いなしだ。また，画面分割でのふたりプレイモードも用意されているぞ。


➡多人数が入り乱れて大爆走するマルチプレイは超過激。詳細は次回記事にて公開!!

Paris パリ


⬅救急車を運転する任務の様子。メッセージにて表示されるミッション内容をこなしていこう!!

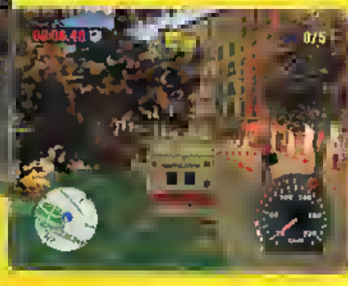

⬇ミッション中のデモシーン。グラフィックの美しさに注目。

本作のメインモードともいえるのが，この"キャリアモード"。その仕組みは，ストーリーに沿って与えられる任務を，つぎつぎとこなしていくというモノ。14キャリア（職業）・54ミッションからなる多彩な任務が待ち受けているぞ。

パリ編のプレイヤーは，赴任して

キャリアモードで

きたばかりの新米警部。パリにやってきた有名カーレーサーを警護するのが，キミの任務だ。ときには荷物の配達，ときには救急車やタクシーの運転手となって，パリの街中を徹底的に調査するのだ!!



⬆➡凱旋門やエッフェル塔などパリを代表するランドマークがフルスケールで再現されている。憧れのパリの街を駆け抜けろ。

》さまざまな性能を持った

カーアクションにとってはずせない要素である"車種"も充実。パリとワシントンD.C.仕様のバス・タクシーやパトカーなど、30種類以上が用意されている。なかには，ゴミ回収車やセメント車など，どんな用途で使われるのかが楽しみなクルマも。欧米の実車も多数が登場するぞ。それには，それぞれに性能が異なるのはもちろん，建物などに[illegible]することにボディのあちこちが壊れ，最後には大破してしまう（それが実在車種でも！）徹底ぶりなのだ。





実在の車種も多数登場!!

- ●クライスラーPTターボ ●Crossfire
- ●フォード1967 Mustang 2+2 Fastback
- ●シボレーコルベット Z06 ●SSR ●オペル Astra
- ●ルノー 1985 R5 ●ミニ Cooper S
- ●サーブ 9-3ターボ ●アウディTT ●A4 Avant
- ●キャディラック 1959 Eldorado Seville
- ●Volkswagen New Beetle RSi……ほか



⬅スミソニアン博物館やホワイトハウスなどの代表的な建築物がバッチリ再現されている。



⬇スタントカーを駆って豪快にジャンプ!!

アメリカの首都であるワシントンD.C.。ここでのプレイヤーの役柄は，私立探偵だ。大物映画プロデューサーのトルテリーニ兄弟たちが，新作映画を撮影するために，愛する我が街にやってきた。だが，その裏にはヒミツの悪巧みが……。ピザ宅配人やクルマのセールスマンを装って，彼らの身辺を調査せよ!!

キャリアモードではミッションごとさまざまな車種に乗り込むことになる。それぞれの特性を生かした走りを見せないことには，うまく任務を達成することはできないぞ。

数々の任務を達成せよ!



⬆➡閑静な街中をパトカーで爆走。メッセージからすると，トラックで逃げる犯人を追跡・停車させるようなミッションか!?

ワシントン D.C

Washington D.C.

独占 開発元インタビュー Digital Illusions C.E.

あの名作ラリーも手がけた実力派メーカー!

本作を開発しているのは，スウェーデンのメーカー・Digital Illusions C.E.社。『ラリースポーツ・チャレンジ』の開発元としても知られる同社に，本作の魅力を直撃取材したぞ。

――ゲーマーもやり込めるように，ゲームに深みを与えたかったんだ。違ったタイプのレースが楽しめる"キャリアモード"は，そのために考えた仕組み。これまでのシリーズにはなかった，荷物をある地点まで運ぶという遊びも入っている。もちろんいちばんの魅力である，街中でつぎからつぎへとレースをしていく部分は大事にしてね。

舞台にパリとワシントンD.C.を選んだのは，ヨーロッパとアメリカの代表的な都市だから。ロンドンも候補のひとつだったけれど，すでに多くのゲームで使われていた。それに，パリにはランドマーク(特徴的な建造物)がたくさんある。ワシントンD.C.も同じ理由だけど，アップダウンが多くて，よりゲームの舞台に適していると思ったんだ。開発まえに，両方の都市にチームを送って綿密な取材を行った。ワシントンD.C.を取材した時期は，ちょうど9・11のテロのあとだったので，カメラをもってうろついていた我々は警察官に怪しまれて困ったよ。

街の再現度？　ワシントンD.C.はかなり正確だね。ゲームを何回もプレイしていれば，本物の街に行ったとき，うまく運転できると思うよ。パリのほうは，外周にあるランドマークを本物よりちょっとだけ詰めてある(笑)。

シングル，マルチ，それにストーリーのどれもが，個別のゲームとして楽しめるくらいのボリュームだから，どんな遊びかたでもオーケー!　日本のゲーマーのみんなにも，ぜひ楽しんでほしいね。(2002年6月17日／ヨーテボリ・Digital Illusions C.E.社オフィス内にて収録)。



➡開発チームの中心人物であるヨハン・[illegible]インタ[illegible]ーに応じてくれました

30種類以上のマシンでレッツ・ドライビン!

















緊急速報!! Urgent news flash!!

Xbox版こそ本物(リアル)! ミリタリーアクションの真髄を体験

部隊を指揮しながら、みずからも銃火器をとって任務を遂行する、リアル軍事アクションの真骨頂だ。



舞台は近未来の[illegible] 2008

旧ソビエト帝国の復活を目論む超国家主義者達の反乱により、首都モスクワが陥落。
彼らは電撃的作戦を展開し、世界は全面戦争に向かいつつあった……。
世界中が状況を見守る中，コーカサスのグルジア共和国に平和維持軍として
駐留していた米陸軍特殊部隊"グリーンベレー"は、最前線で防御体制に入った。
米陸軍特殊部隊グループ5・第一大隊・D中隊の選りすぐりの兵士達。
どんな困難な任務に直面しても顔色一つ変えず、素早く冷静に隠密作戦を
遂行する彼らを，人々は畏怖を込めて「The Ghost」と呼んだ……。

GHOST RECON

タイトル	ゴーストリコン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ミリタリーアクション
発売日	9月25日発売予定	価格	予価6800円(税別)
開発	ユービーアイ・ソフト株式会社	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	[illegible]		
その他	システムリンクケーブル対応(16人同時プレイ可能)、Xbox Liveでプレイ時には16人同時プレイ可能		

海外で人気の軍事アクションがXbox Live対戦を引っ下げ日本上陸

海外版が発売されながら，国内版Xboxではなぜか永らく未発売だったリアル志向のミリタリーアクションが，ついに国内版Xboxでも日の目を見ることになった！

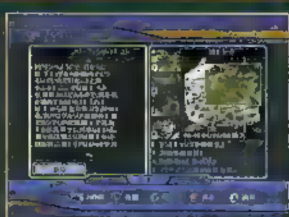
プレイヤーは米軍特殊部隊の小隊長となり、3名構成の2部隊に指示を与えながら，さまざまなミッションをこなしていく。トム・クランシーの描くハードな軍事アクション巨編ともいえるシナリオも圧巻。Xbox Liveによる多人数プレイにも注目！

トレーニング ゲームの基本をつかむ

キャラクターの移動や射撃，武器の切り替えといったアクションの基本や他部隊への指示の出しかたなど、基本操作を覚えるモード。ごく簡単なミッションをこなすことで，さらに応用をきかせた操作も求められる。トレーニングとは思えないほど，内容はハード！

キャンペーン ゲームの核となるミッションモード

ひとりプレイのメインとなるモード。複数のクリアー条件をもつミッションを，順番にこなしていく。状況に応じて部隊編成、武装を切り替え、現場の判断に応じて進行ルートを決めたり敵を排除したりなど、プレイヤーの判断力と腕が直接問われる。バラエティーに富んだマップやミッション内容も魅力だ。



⬆ブリーフィングでミッション内容、マップの構成などを確認するべし。



➡作戦の内容に応じて部隊編成を変更する。



⬅武装も変更可能。兵種によって武装が異なる。

クイックミッション 好きなミッションを楽しめる

キャンペーンでクリアーしたミッション（で舞台となったマップ）を，単独でプレイ。難易度やプレイスタイル（ミッションをこなすか、純粋な銃撃戦を楽しむか、敵地から速やかに脱出するか，拠点防衛するか）が選べる。



⬆まずは，戦闘の舞台となるマップを選択。



➡3段階の難易度のなかから選ぶことができる。



⬅4種類のゲームタイプからひとつを選択する。

マルチプレイ 魅力の真髄は多人数プレイ

本作は，複数人数でも楽しめる。むしろ、本作の真の魅力はこの多人数プレイにあるともいえる。

⬇画面分割による手軽なプレイもいいが，Xbox Liveによるマルチプレイを体験せずして本作は語れない!?



●画面分割プレイ

他機種版にもあった機能。画面を2分割して，ふたつのコントローラーをそれぞれ用いて協力，対戦プレイが楽しめる。ほかの周辺機器は一切不要だ。

Xbox版オリジナル リンクプレイ

システムリンクケーブルによって複数のXboxをつなげ，最大16人によるプレイが可能。『HALO』以来、システムリンクケーブルを眠らせていたユーザーは、いまこそその封印を解くときだ！

Xbox版オリジナル Xbox Liveに接続

最大16人が参加可能な，Xbox版でしか体験できない機能。すでに発売済みの海外版もXbox Liveに対応しているため，世界中のプレイヤーと協力，対戦することが可能なワールドワイドなゲームだ。

敵兵排除、人質救出、爆破工作……過酷なアクションを把握せよ

本作は、他部隊への指示などシミュレーション的な要素をもちつつ，メインは1人称視点のアクション。ここでは，プレイヤーがとれる行動を解説。プレイヤーキャラは，ほとんど"一発で即死"が前提なので，"痛快さ"より"戦場の緊迫感"の再現に重点が置かれている。

⬇他機種版と異なり，レーダーによる敵の感知はできない。頼れるのは己の肉眼のみ！



レーダーがなくなった!?

走る　移動アクションの基本中の基本

左スティックを倒すことにより，プレイヤーキャラはその方向へと走り出す。横に倒せば横歩きになる。下記の"しゃがみ"状態なら前傾姿勢で，"伏せ"なら匍匐（ほふく）で進む。なお，右スティックで視線や向きを変えることができる。



⬅眼前の味方兵とともに前進。立ち、前進なら速い。

立ち、しゃがみ、伏せ　状況に応じて姿勢を使い分けよ

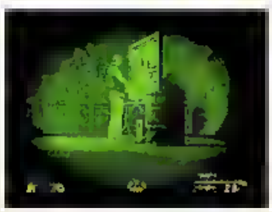
方向パッドの上下で，プレイヤーキャラの状態を"立ち"，"しゃがみ"，"伏せ"の3段階から選択できる。"立ち"による前進は速く進むのに最適だが，"しゃがみ"なら地形によっては敵兵に見つかりにくくなるうえ，射撃時の命中率も高くなる。"伏せ"なら，なお見つかりにくいし敵弾にも当たりにくくなるが，すばやく行動できなくなるのがネック。



⬆鉄条網の下を、"伏せ"からの匍匐（ほふく）前進でくぐって侵入、という方法も。

暗視　暗中の隠密行動には欠かせない

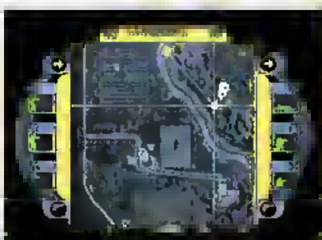
特殊部隊の作戦は、昼間の屋外で行われるとは限らない。夜間の作戦行動や洞窟内の隠密作戦時などでは、暗視ゴーグルが活躍する。ボタンひとつで切り替わるため、使い勝手はたいへんいいが，視界が狭くなり対象が単色表示になってしまう。



⬅薄暗い室内でも効果を発揮。気づかれぬうちに……。

移動指示　友軍部隊との連携も必要

ミッション遂行時には，自分のキャラを含めた最大3人編成の部隊のほか，自律行動をとるもうひとつの最大3人編成の部隊が共同で行動する。プレイヤーは、自分のキャラを操作する以外に，そのもうひとつの部隊へ移動や基本行動などの指示を出すことが可能。挟み撃ちなどの連携作戦を展開するなど，指揮官としての技量も試される。



⬆目的地を指示してそこへ移動させたり、通常の行動規範を設定させたりできる。

射撃　戦闘の基本、実在火器を使いこなせ

米軍特殊部隊として必要不可欠なアクション、"射撃"のアクションを把握せずしてミッションクリアーは不可能だ。本作には30種近くの最新実在兵器が登場。その特性を理解して使いこなすことが、ゲームクリアーへの近道となる。

プレイヤーは，通常の射撃のほか，スナイパーライフルによる狙撃，ランチャーや地雷による爆破など、装備武器によってさまざまな攻撃が可能。ミッション開始時に装備した2種類の武器を，状況に応じてすばやく切り替えて使うことができる。



狙撃
遠方の敵を排除

⬅M24スナイパーライフルによる、遠距離狙撃。視界は狭くなるものの、安全地帯からの敵排除が可能。射撃姿勢はしゃがみか伏せで。

爆破
巨大な敵を撃てよ

➡M203グレネードで敵装甲車を攻撃。このほか、手榴弾や地雷設置などによる爆破工作も可能だ。その際は敵への接近が不可避に。





?!?!
打倒・装甲騎兵は可能か？

⬅敵軍に装甲部隊が混じっていることも。当然、通常の銃火器などでは歯が立たない。対戦車兵器の装備は可能なのだろうか……？

屋内外、大自然、戦いの舞台は千差万別

戦いの舞台は，森林，平原、洞窟の中など，さまざまな自然環境が設定されている。自然だけに限らず、市街戦を余儀なくされるミッションもあれば，敵アジトとなっている家屋を制圧するミッションも存在する。

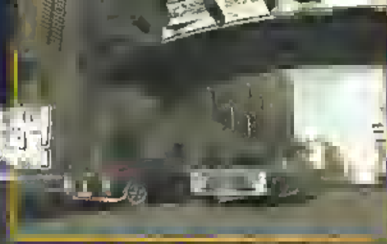


⬅浅ければ，渡河も可能。移動の際の水音に注意。



森を抜け
洞窟へと進み
敵アジトに潜入

ウワサのスタイリッシュ・レーシングに世界のHONDA参戦!



PROJECT GOTHAM RACING 2



速いだけじゃ極められない、"スタイリッシュ・レーシング"の続報。プレイヤーが体験できるマシンに、ホンダ車が加わることが判明！　ホンダ車は、車体が傷ついていくレースゲームでは見たことがないが……？

タイトル	プロジェクト ゴッサム レーシング2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	スタイリッシュ・レーシング
発売日	2003年冬発売予定	価格	価格未定
開発	Bizarre Creations LTD.	製作者	
ブロック数	未定	対応周辺機器	未定
システム対応	5.1ch		
その他			

スピードだけでは極められない！『2』の新要素をまとめてチェック!!

『Project Gotham』は、走行タイムのみならず、いかに"カッコよく走れるか"も競う、個性的なレースゲーム。登場するクルマはもちろん、実在のマシンばかり。それにレースの舞台となるのは、世界的にも有名な観光地の公道。テレビでしか見たことがない人も、実際に現地を観光した人も、そのリアリティーには息を呑むことだろう。

その最新作となる『Project Gotham Racing 2』は、グラフィックはもちろんのこと、システム、舞台、登場マシンなど、さまざまな新要素が追加、あるいはパワーアップされている。現在までに判明している新要素を、ここでまとめて紹介しよう。

登場車種はいくつ?

登場マシンは、前作の29車種の倍以上の車種を収録する予定だ。現在判明している新規参入マシンは、下記の11車種に、次ページで紹介しているホンダ車の計13車種（+1）。最先端マシンからクラシックカーまで、個性的な面々が並ぶ。

コースとなる都市は?

現在判明しているのは、バルセロナ、モスクワ、フィレンツェ、エジンバラの4都市。最終的にいくつの都市が登場するのかは不明だが、東京を含め、前作で登場した都市は、今回出番なし。日本の都市は登場するのだろうか……？

新Kudosシステムとは?

Kudosとは、ドリフトなどのカッコイイ走りを決めると獲得できるポイントのこと。『2』では、マシンへのダメージをとどめる、スリップストリーム、レーシングラインのキープなど、新獲得条件を追加。一定ポイントでシークレット解除の前作と異なり、『2』ではランキング制を導入。

アツい! Xbox Liveの8人対戦

『2』最大の魅力が、Xbox Liveに対応したこと。最大8人まで参加可能な対人戦がもっともヒートアップしそうだが、最速記録を持つプレイヤーのゴーストカーをダウンロードし、その走りに挑むことができるのも特徴のひとつだ。

各都市のFM放送局を満喫

各都市のFM放送局をフィーチャーしたラジオ放送がBGMとして流れる、という仕様は、『2』でも健在だ。新都市とともに新BGMも！

これまでに判明した11車種

右の新規参戦マシンのほか、Mini Cooper Sの参戦も確認されている。

BMW X5

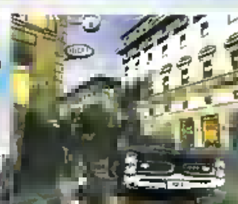




BMW Z4

Mercedes 300SL GW





Pontiac GTO '66

Pontiac Firebird Trans Am '70



 ※画面は開発中のものです。

世界のHONDAを代表する2大車種『Gotham』シリーズに電撃参戦!

世界に誇る、我らがホンダ車が、ついに『Project Gotham』シリーズに堂々の参戦！ 下に紹介する2車種が世界中を駆け巡る。

まずは、デフレ時代でも高い人気と数多くのオーナーに恵まれた高級スポーツマシン"NSX"。そして庶民的なシリーズでありながら「公道よりもサーキット上でその能力を発揮する」と言われたスポーツクーペ"INTEGRA TYPE R"だ。



⬅世界の名所を背景に走っていると、本当に世界のホンダを痛感する。

NSX-R

世界初のフルアルミボディ量販車 200キロの軽量ボディがハイスピードを生む

1990年に発売された2ドアクーペ。3.2リッター（6速MT）・3リッター（4速AT）、DOHC V型6気筒のMR（ミッドシップリア）車。TYPE T・S・Rのグレードがある。車体はビッグサイズであるものの、オールアルミボディ、アルミホイールによる軽量化で、世界に誇るスーパースポーツマシンとしての地位を不動のものにした。

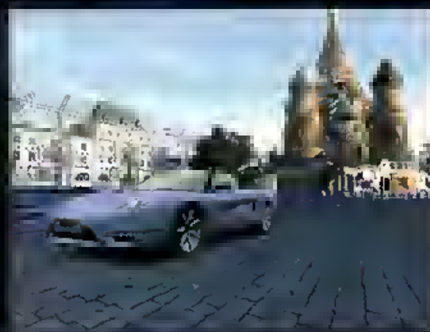


⬅発売以来10年余のあいだに幾多の進化を遂げてきた、国内最強の声もあるスーパースポーツカー。



⬆フルアルミボディの実用化で軽量化と高い剛性を実現。スピードなら敵なしかもしれないが、スタイリッシュに走れるか？

⬇前輪と後輪の径が異なるタイヤも特徴的。モスクワの聖ワシーリー寺院をバックに、赤の広場を疾走する！



INTEGRA TYPE R

エキサイティングクーペの名で呼ばれる硬派なサスのスポーツマシン

一昨年にニューバージョンが発売されたFFマシン。2.0リッター（6速MT）。もともとスタイリッシュなデザインのスポーツクーペ"INTEGRA"をフルモデルチェンジした際、その高性能バージョンとして、ノーマルクーペ"INTEGRA iS"をベースモデルとして同時開発されたスポーツクーペが、このTYPE Rだ。フロントアンダースポイラー、サイドシルガーニッシュ、テールゲートスポイラー、リアアンダースカートなどの専用エアロパーツが、標準装備されている。

スペックを見ても、DOHC i-VTEC+PGM-FI 2000cc・220馬力のエンジンは、エキゾースト系は高温に耐えるステンレス製の完全デュアルエキゾーストと、まるで競技用とも呼べる内容。マフラーも可変バルブ付きサイレンサーが装備されている。フロントに装備されたブレーキ冷却ダクトも特徴的だ。サスペンションに関してもフロントはマクファーソンストラット、リアはダブルウィッシュボーンと硬めの内容。



⬅「本来、サーキットでしかその魅力はフルに味わえない」と言われたクーペだが、公道上のスタイリッシュ・レーシングでは？





⬆➡サイド&リヤアンダースポイラーに加え、大型リヤスポイラー装備がタイプRの証。ハードなサスの感触を体感せよー



読者プレゼント 'E3 2003'で来場者に配布されていた『Project Gotham Racing 2』のBGMがひと足先に楽しめるCD'Project Gotham Racing 2 MUSIC SAMPLER'を3名に。〒154-8528（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「ゴッサムCD」係へ。住所、氏名、電話番号をお忘れなく。

R:RACING EVOLUTION™

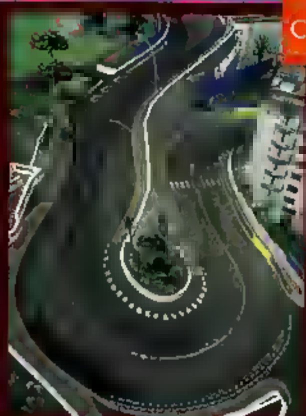


サーキットが舞台のヒューマン・ドキュメント！

ムービーと一体化したレーシングライフモードこそが、本作の最大のかなめといえる。今回はそのレーシングモードを中心に、開発者インタビューを交えて紹介していこう。

タイトル	アール：レーシング・エヴォリューション		
発売元	ナムコ	ジャンル	レーシング
発売日	未定	価格	未定
開発	ナムコ	[illegible]	プロデューサー：中村 熏
ブロック数	未定	[illegible] 未定	システム対応 未定
その他			

「R:RACING EVOLUTION」は、これまでのレースゲームのおもしろさを受け継ぎ、さらに新たな魅力を提示するゲームとなっている。ち密に作られたコースはこれまでにない迫力。忠実に再現された実在の名車の数々は、リアルな走行感覚をプレイヤーに提供する。そして新たに提示されるのが、ムービーとレースが一体化したレーシングライフモード。プレイヤーはそこに、レースゲームの確かな進化を感じるはずだ。



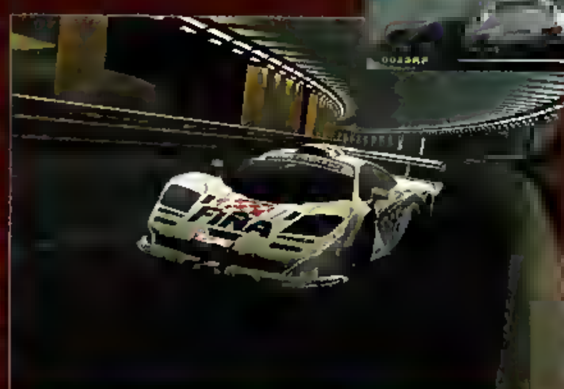
CHECK1 圧倒的なコースの存在感

本作では、現実と架空の2種類のサーキットが存在する。しかしどちらのコースも非常にリアルだ。とくに実在のコースでは現地取材を重ね、コース外の風景などもち密に再現されているという。その密度の高さが確かな存在感を生みだしているのだ。左のCGはモナコサーキット名物であるロウズ・ヘアピンだが、写真と見まがうほどの映像となっている。

CHECK2 30種以上の実車をリアルに再現

登場するクルマは、世界的な視野でチョイスされた30数台のスーパーカー。国境を越え、世代を超えて名車とされるクルマばかりだ。その足回りはまず忠実にシミュレーションされ、さらに個性がきわだつようにアレンジされる予定だ。





←今回初登場となるのは、かつてル・マン24で上位を独占したBMWマクラーレンF1。これからどんな名車が登場するか楽しみだ。

CHECK3 ドラマチックなストーリー展開

プレイヤーは主人公である速水レナになりきってゲームを進めていく。しかしそのストーリーは平坦ではなく、思いもかけない展開によってさまざまなレースに参加することになる。そこに人間ドラマが加わり、まるでハリウッド映画のようなドラマチックな展開となるのだ。



↑このステファン・ガルニエとの運命的な出会いによって、レナのドラマは始まる。

実物そのもののモナコが登場!!

現地への取材を重ねて完成したコースはリアルそのもの。今回紹介するモナコサーキットはその取材の成果を存分に活かし、忠実かつ綿密に表現されている。モナコといえば地中海に面し、華やかなレストランやホテルが建ち並ぶ高級リゾート地。その華麗なグラフィックに、プレイヤーは実際にモナコを走っているような錯覚に陥るかもしれない。



←モナコのスターティンググリッドに並び、戦闘態勢を整えるカルソニックスカイラインの勇姿。





↑現実のモナコは谷の街であり、コースの路面にはかなりの高低差がある。トンネルがあるF1コースもモナコだけだ。そんなモナコならではの特徴をリアルに再現している。

目前をうつろう豪華な景観！



➡レストランや高級ホテル、マンションが建ち並ぶ市街地コースを走る。こんなリッチな景観はモナコならではだ。

サーキットを疾走する世界の名車

本作に登場するクルマは30種以上にも及び、どれも実在のクルマとなっている。車種のセレクションはワールドワイドな観点から行われ、それぞれの個性を存分に感じさせる役回りになる予定だ。今回新たに紹介するのは、BMW Mclaren F1。このクルマはF1で頂点を極めたマクラーレンによって、ロードを走るための最高のクルマを目指して作られた。この採算度外視の超豪華なスーパーカーがゲーム上で再現され、プレイヤーとともに走り抜けるのだ。

↓➡美しいモナコの風景をバックに、ふてぶてしいまでの存在感を見せつけるダッジ・バイパー・コンペティションクーペ。



ダッジ・バイパー



初公開!! BMW Mclaren F1





←↑GT[illegible]やかつてのル・マン24時間レースでも活躍したスーパーカーが、サーキットを華麗に走り抜ける。

デ・トマソ・パンテーラ



↑オーバルコースでハイスピードレースに参加しているデ・トマソ・パンテーラ。



カルソニックスカイライン

←日本を代表する名車、カルソニックスカイラインがモナコを爆走する。道幅が狭く抜きどころの少ないモナコで、その機動力は発揮されるのだろうか？

ARCADE NAMCOが作った世界の名機

レースゲームの老舗であるナムコ。その歴史は古く、いまから30年以上まえにすでにレースゲームを制作していた。ここで紹介するのはエレメカと呼ばれる、ICを使わない遊戯機械だ。セルロイドの板を回し、下からライトを当てて遠近感のある映像を映し出した名品である。



↑ナムコ初、1968年制作の『グランプリ』。



↑高い投影技術の『レーサー』(1970)。



レーシングライフの主人公。単身アメリカに渡り救命士として多忙な日々を過ごしていたが、ステファンとの運命的な出会いによりレースの世界へ飛び込む。デビュー以来の鮮烈な印象から76番（セブンティ・シックス）と呼ばれることになる彼女の活躍はプレイヤーの腕しだいだ。

22歳
日本

RENA
速水レナ



レナの所属する"ガルニエグランプリ"の監督であり、彼女をレースの世界へ引き込んだ張本人。G.V.Iという組織とともに常勝チームの監督として活動している。冷たい男に見られがちだが、内に秘めたレースへの情熱は誰にも負けない。

48歳
フランス

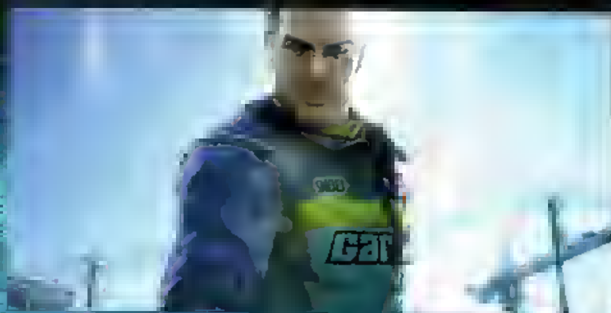
STEPHAN
ステファン・ガルニエ

ムービーとゲームがお互いに補完する

本作のメインとなるゲームモードがレーシングライフだ。このモードはプレイヤーが主人公の速水レナになり切って、さまざまなモータースポーツを体験していく一種のストーリーモードである。そのストーリーはストイックなだけではなく、速水レナの所属するガルニエグランプリをサポートする謎めいた組織"G.V.I"を軸に、エンターテイメントに徹したジェットコースターストーリーとなっているとのことだ。

展開が速く、ストーリーに従って進めばさまざまなレースの魅力を体験することができるのが本作の特徴。サーキットレースだけではなく、ラリーやドラッグレースといったようにバリエーションは豊富だ。

レーシングライフモードはレースの始めと終わりにムービーが挿入され、ストーリーとそれに関わる人間模様を描き出す。ライバルとの駆け引き、チームの仲間との出会いなどがムービーで示され、プレイヤーのレースに対する思いを深くさせる。ムービーとレースがお互いに補完しあって、レースに関わる人たちのドラマを演出しているのである。

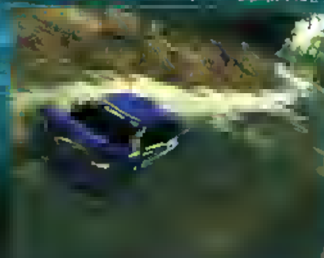


←冒頭ではムービーでストーリーが展開する。それに従ってレースが始まっていく。



↑通常のレースゲーム同様、サーキットでシビアなタイム・順位争いをする楽しさもある。

↓サーキットの周回レースだけではなく、ストーリー展開によってラリーにも参戦する。





デモムービーの制作スタッフに直撃インタビュー!
ドラマチックな演出で"人間"を描きます

──本作において、ムービーはどのような役割を果たすのでしょうか。

細谷　ムービーはレースに対する動機づけというか、導入部としての役割が大きいですね。このゲームでは、ライバルとレースをさせたり、単独でタイムアタックをさせたりと、体験させたいレースの魅力がたくさんある。そこで、それぞれのレースに合わせてストーリーを用意し、ムービーを作っていくんです。

寺本　レースとムービーを交互に見ながら進んでいく方式です。ムービーはテンポもスピーディーに作ってありますし、ボリューム的にもお腹いっぱいになれる量だと思いますよ。

──ムービーのストーリーはどんな展開になるのでしょうか。

寺本　ストーリーはまさにジェットコースタームービーで、めまぐるしい展開がくり広げられます。

細谷　サーキットを走ったあとにす

PROFILE
左から中村勲氏、細谷祐慈氏、寺本秀雄氏。小林氏はプロデュースを、寺本氏は企画ディレクションを担当。細谷氏は1999年ナムコに入社。『熱チュー！　プロ野球2002』などのムービーを制作。今回は初のムービー監督を担当する。

臨場感を高める高密度な描写

サーキットの雰囲気を再現するため、開発チームはたびたびサーキットに取材を敢行。その結果、デモムービーはじつに臨場感あふれるものになっている。ピットに集まるさまざまな人たち。ところ狭しと置かれたあまたの工具。そして実際に足を運ぶといちばん違いを感じるのが音だ。高い音圧のエンジン音、遠くに走るクルマの音、近くで聞こえる作業の音。これらを細部まで表現することによって、ムービーの密度感は高まっていく。このムービーの力により、プレイヤーはより深くレースの世界に没入していくのだ。



←ピットで会話するレナとエディ。ち密な背景描写が人物の存在感を増大させるのだ。

最高の技術を駆使して人間らしさにこだわる

人間らしさを出すためには、喜怒哀楽を表現しなくてはならない。またその人ごとに微妙に表情は異なる。その違いを表すのは容易ではなく、豊かな表情を作るために高い技術が使われている。開発チームはサンプルで怒ったり笑ったりといろいろな表情を作って試したそうだ。会話の部分では、リップシンクという言葉と唇の動きを合わせる技術を使用。しゃべっている単語ごとに違う唇の動きが可能になっている。顔の筋肉の動きにもこだわり、不自然さを感じさせないように作られているのだ。



↑[illegible]のレナの[illegible]



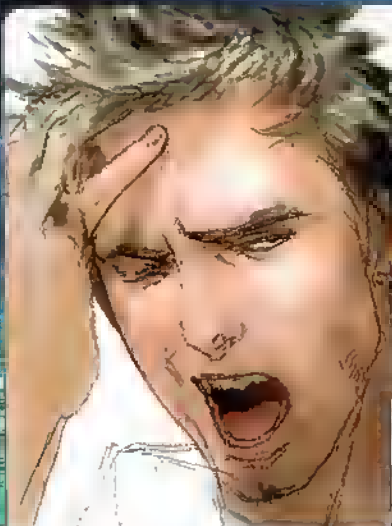
チーム'リカルディ'のエースドライバーで、レナの最大のライバル。彼女のドライビングはまさに男勝りで、弱小チームだった'リカルディ'をトップチームに押し上げた。端麗な容姿からファッションモデルの依頼も舞い込むが、彼女の視線の先にはサーキットしか見えていない。

27歳

スペイン

GINA

ジーナ・カバーリ



'ラリーファースト'の現役エンジニア。ラリーメカニックをするかたわら、突如レース界を引退した伝説のエンジニアの影を追っている。お調子者に見えるが、エンジニアとしての腕は一流。クラシックカーに関しての造詣も深い。

33歳

アメリカ

EDDIE

エディ・オブライエン

ぐラリーを走るというのは、ふつうではあり得ないですよね。それをドラマチックな展開で引っ張っていきます。つぎにどうなってしまうのかと、ハラハラすると思いますよ。

中村　話自体は、かなりエンターテイメントに振ってあるから、その点でも楽しめるんじゃないでしょうか。

——今回は"人間"がテーマということですが、ムービーに登場する人物は多いのでしょうか。

細谷　そうですね。ピットクルーとか、レースを支える人たちの描写に力をさいています。映画で言えばエキストラをたくさん使っているというような雰囲気でしょうか。

寺本　実際に取材に行くと、ピットでいろいろな人に遭遇します。働いている人だけでなく、飯を食っている人も寝ている人もいる。そんな人たちがレースを支えているというのを感じてほしいんですよ。

細谷　人物に限らず、ちょっとした工具とか小物もたくさん配置しています。ガスボンベ、ビニール管、そしてティッシュや扇風機。そんな細かいところまで、どこに何が置かれているか取材で綿密に調べました。リアルタイムでは、あれだけの物量は出せませんでしたね。それだけ密度を濃くすることによって、そこに人がいるんだ、という雰囲気が強く出てくるんです。

密度感のあるムービーですから、イメージ映像とは違います。ゲームとムービーがそれぞれ組み合わさりひとつになっているんです。

——主人公などのキャラクター作りにも苦労されたそうですね。

細谷　登場人物に人間臭さを出そうと、いろいろな努力をしています。主人公はマスコットキャラではなくて、感情をもって自分の意志で行動している女性なんです。怒りもするし、笑ったり悩んだりもする。

寺本　ストーリー展開に合わせ、主人公の複雑な気持ちを表す表情も必要になります。その表情を出すことによって、人間ドラマを見ているような見ごたえが提供できるのです。

細谷　登場人物の声に関しても、ロサンゼルスまで行って声優のオーディションとレコーディングに参加しました。このときも微妙な感情表現でキャラクターのイメージを損なわないように注意してもらいました。たとえば生意気な感じでも、いやな生意気さと、相手のことがわかっていても強がってしまう生意気さがあるじゃないですか。そんなニュアンスの違いまで追求しています。

——テーマである"人間"を表現するためにいろいろな工夫を積み重ねているわけですね。

中村　こういう細かい描写の積み重ねから、"人間"らしさが浮かび上がってくるのです。それをゲーム全体から感じてもらえるといいですね。



戦闘妖精雪風 ～妖精の舞う空～

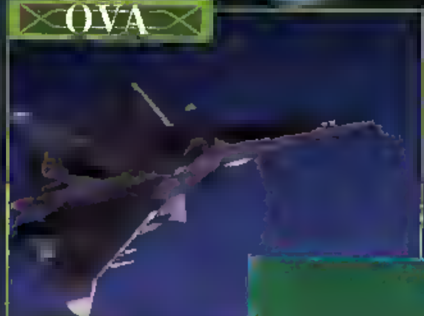
GAME(ゲーム)とOVA(アニメ)の融合点

原作小説からOVA、そしてゲームへ――。さまざまな形態で展開する『雪風』の中で、ともに映像メディアであるアニメとゲームは、どう融合しているのか。検証していく。

タイトル	セントウヨウセイユキカゼ ヨウセイのマウソラ		
発売元	アクアシステム	ジャンル	フライトシューティング
発売日	8月7日発売予定	価格	5800円（税別）
開発	アクアシステム	制作者	ディレクター：[illegible]
ブロック数	8ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch		
その他	フォックス2プロジョイスティック対応		

戦闘機のモデリング

OVA



GAME



⬆➡ストーリーでの"主役"ともいえる戦闘機たち。『雪風』に代表されるスーパーシルフはもちろん、主要な戦闘機のほとんどがゲームでも登場。さらに、アニメ用に数年がかりで制作されたこだわりの精密モデルを、ゲーム用にコンバートしているので、基本的なフォルムが見事に再現されているワケだ。

より密接となったゲームとアニメーションとの関係

ゲーム黎明期から、その題材として数多く用いられてきたアニメーション。当初はアニメ→ゲームの一方通行でしかなかったが、近年アニメにデジタル化・3D化の波が押し寄せたことで、両者は相互に近しい間柄となった。その意味では、完全デジタルで制作され、3DCGで空戦が描かれる『雪風』が、ゲームになることは当然の結果といえる。

今回の記事では、OVA1巻で描かれた空戦シチュエーションと、それと同様のシーンをゲームから抜き出してみた。画面を見比べてもらえば、両者がいかに高い次元で融合しているかがわかるはずだ。



⬆ゲーム中でもOVAと同じ映像が使われている。だが、浮いた印象は感じられない。

音の世界から知る『雪風』

ゲームでも使用されているOVAの効果音。その生みの親である音響監督の鶴岡陽太氏に、制作秘話をうかがった。

●音響監督 鶴岡陽太

●プロデューサー 杉山潔



鶴岡氏（左）はいまアニメ界でもっとも忙しい音響監督。同席いただいたバンダイビジュアルの杉山氏（右）とのタッグで『青の6号』にも参加。

メカニックでさえも音でキャラクター性を付加できる

――"戦闘機モノ"である『雪風』に対して、どのような音作りをされてのでしょうか。

鶴岡　じつは、あまり奇をてらったことはしてないんです。肝心なシーンで格好よさや独自性が出せればいいとは考えましたけど。

杉山　原作者の神林先生からも、航空機についてはリアルに描いてほしいという要望があったんです。だからといって生のジェット音を貼り付ければいいというものではなく、現存する航空機の音の延長線上……というのが立脚点。制作開始まえには、航空自衛隊の基地へ、実際の戦闘機の運用現場を取材にいきました。

――ホンモノを体感することで、作業時のイマジネーションが膨らむということですか？

鶴岡　そうですね。SFというイメージからすると、『スターウォーズ』的な派手な音を乗せることもできるんです。実際『雪風』の場合、映像からすると実機から半歩くらい踏み出している。でも今回は、デフォルメはほとんどなく、現存する戦闘機の音ほぼそのままを加工して使っています。ただ、録音した生音でも、効果音として使えるモノは、ごくわずかでしたね。

杉山　高空を飛行中のエンジン音など、客観的に録る手段がない音は、けっきょくは作るしかない。それに、本物のミサイルの発射音って、けっこうあっけないんですよ。音は材料であって、それをどう使うかが音響監督の真骨頂なんです。

鶴岡　音だけだったら素材でも聞けますけど、エンバイロメント（環境）を含めたものを体験できたのが大きかったです。間近でアフターバ

フェアリィの建造物

"架空の世界"の雰囲気を作り上げるのに重要な役目を持つ建造物。巨大なドーム型をしたFAF基地も、そのひとつだ。制作過程においては、ゲームからOVAへのフィードバックもあったという。

OVA



➡美術デザインをもとに描かれたフェアリイ基地。アニメの場合、見えない部分は作りこむ必要がないため、基地全体が作成されているワケではない。



GAME

⬅ゲームの場合、どこから見ても大丈夫なように基地全体が作りこまれている。設定にない部分は、アクアシステムのスタッフが補完しているのだ。

爆発などのエフェクト

煙や爆発、水蒸気や空気の揺らぎといった物理現象は、映像としてのリアリティーを高めるためには、決して手を抜けない部分。そうしたエフェクトの宝庫である、空戦シーンを見比べてみよう。

OVA



⬅見せ場でもあるため迫力あるクローズアップで描かれた爆発シーン。細かな塗りワケやランダムなパターンは、アニメーターの努力の賜物か。

GAME

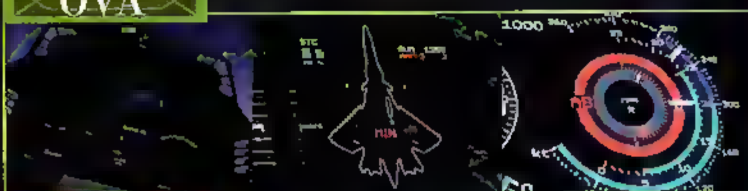


➡ゲーム的には単純に片付けられがちな爆発も、アニメ同様に再現。炎を曳きながらしばらく飛行したあとに空中で爆発する様子が確認できる。

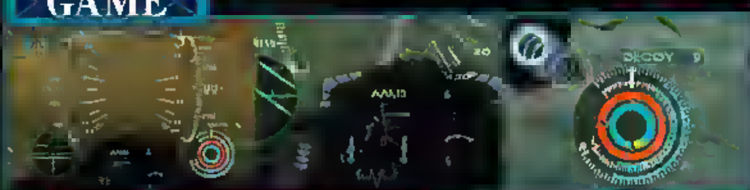
コクピットのディティール

戦闘中に必ず目にする『雪風』のコクピット内は、OVAで映像化されたデザインそのまま。モニターに表示されるインジケーターに加え、ヘッドアップディスプレイやスロットルゲージの機能もまったくいっしょだ。

OVA



GAME



ゲームの発売に合わせて予約キャンペーン実施!!

ゲームの発売に合わせ、予約キャンペーンが始動。店頭で予約すると、FAFのエンブレム付きの四連キーホルダーと、クーリィの袖章をあしらったチョーカーのセットがプレゼント。数に限りがあるのでお早めに!!



特製キーホルダーを5名に!

特製キーホルダーを抽選で5名に!! ハガキに住所、氏名、年齢を書き、以下あて先まで。締切は7月29日（火）必着。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。



➡FAFエンブレム型のキーホルダー。プレゼントでしか入手不可能なレアな一品だ！

＜あて先＞
〒154-8528（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「雪風プレゼント」係

ーナーを吹かされると、音としては感知できなくて飽和した空気が音波として伝わってくる感じですよね。自分の周囲すべてが変容しているような。これはもう、燃えますよねぇ……。

杉山　お忙しいなか駆けつけられて、取材中うれしそうにニコニコされてましたからね（笑）。

――音からお気に入りのシーンは。

鶴岡　2巻の冒頭でメイヴが離陸と同時に急上昇していくシーン。あれはシビれますよねぇ。やっぱり、扱っている題材に思い入れがあると仕事とはいえ力が入ります。

杉山　愛情なんだと思うんですよ。センスがあれば上品に音をつけるのは比較的容易です。たとえ嘘とわかっていても、機体の凄みを出そうと迫力ある音をつけられる判断を下せるのは、対象物に対する愛情があるから。たとえそれがメカであろうと、キャラクター性を付加していく作業。作品のテーマとしても、機械と人間のコミュニケーションがありますからね。ですから、飛行機自体もただのメカじゃなく、キャラクターとして扱っているんです。映像をいかにも3DCGらしくしなかったのも、そういった理由です。

――ゲームの開発サイドとのやり取りは。

鶴岡　アクアシステムさんから使いたい効果音のリストをいただいて、その元データを渡しました。ゲームには直接関わってないのですが、趣味でフライトシミュレーターが好きなので、そういう仕事には興味がありますね。

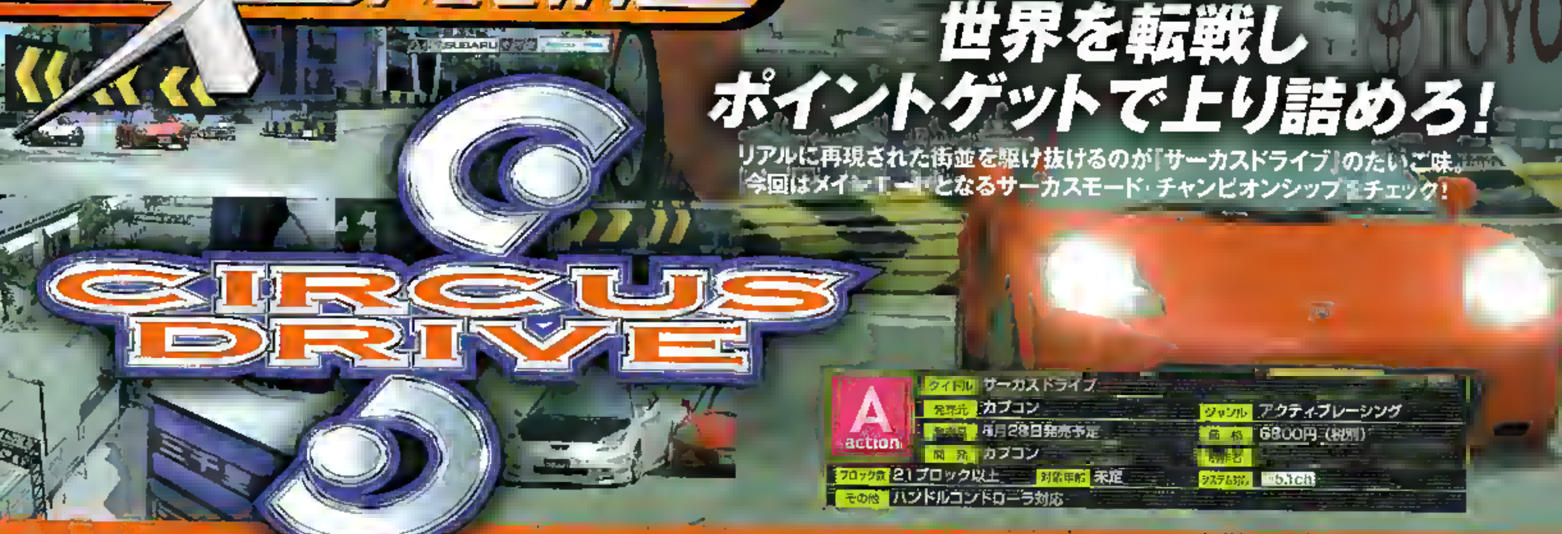
杉山　OVAと同じ音なわけですから、音で作られるキャラクター性は変わっていません。ただ、手作業で音をつけるアニメと違って、ゲームではプログラムでインタラクティブに音をつける。その点での違いはあるかもしれませんね。

――『雪風』ファンにメッセージを。

鶴岡　8月に発売される3巻は、空戦は少ないんですけど、じっくりとしたヒューマンドラマを楽しんでほしいですね。

杉山　ストーリーも音もドラマチックですよ。零が人間性に目覚めるきっかけとなる重要なエピソードだし、JAMがなにをしようとしているかも見えてくる。航空機ファンの方は、巨大空中空母のバンシーに注目してください。

実体験に基づくイメージがリアルなサウンドを生み出す



世界を転戦し ポイントゲットで上り詰めろ！

リアルに再現された街並を駆け抜けるのが『サーカスドライブ』のたいご味。
今回はメインモードとなるサーカスモード・チャンピオンシップをチェック！

タイトル	サーカスドライブ		
発売元	カプコン	ジャンル	アクティブレーシング
発売日	5月28日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	カプコン	制作者	
ブロック数	21ブロック以上 対象年齢 未定	システム対応	5.1ch
その他	ハンドルコントローラ対応		

気になるゲームの進行は？ サーカスモードをチェック

Xboxのハイスペックを活かしたグラフィックで、レースゲームの新次元を切り開くのが、『サーカスドライブ』だ。グラフィックは画面写真を見てもらえれば、一目瞭然のクオリティーだが、果たしてゲームはどのように展開していくのだろうか？

今回は、本作のメイン・モードであるサーカスモード内のチャンピオンシップを詳細に解説しよう。このモードは、グループで区分されたレースに参戦してドライバーズポイントを稼ぎ、そのポイントで数々のスーパーカーをゲットするのが目的。本作のキモとなるモードなのだ。



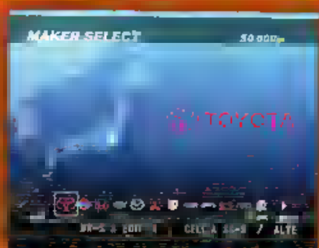
舞台は世界！ ドライバーズポイントをゲットせよ！



↑➡複数台数のクルマを一挙に表示して、このクオリティは圧巻。サーカスモードのチャンピオンシップでドライバーズポイントを稼ぎ、美しく描かれた世界の名車を手に入れろ。

POINT 1 まずは参戦車種を購入！

チャンピオンシップでお金のかわりとなるのがドライバーズポイント（以下DP）だ。ゲーム開始時に与えられるDPは少なめなので、高性能なクルマはゲットできない。少しでも性能の高いクルマを、日本のメーカーはもちろん、世界各国のクルマメーカーの中から選ぼう。ここではトヨタのミッドシップスポーツ、MR-Sを選択した。



↑日本の6クルマメーカーのほか、海外からも8社のメーカーが参戦している！

TOYOTA MR-Sを購入





↑➡最初から持っているDPは少なめなので、バランスの取れたクルマを選びたいところ。その点トヨタのMR-Sはミッドシップのエンジン配置なので、スポーツ性が高くオススメの1台だ

新車種続々公開!! 全87車種に期待せよ！

全世界の名車47車種と、カスタマイズされたエアロパーツ車40台を手に入れるのが、本作のもうひとつの楽しみ。国内からは、トヨタ、日産、ホンダ、スバル、マツダ、三菱が、海外からはフォード、アルファロメオ、アウディ、ルノー、プジョー、フィアット、シボレーなどが登場する。ここでは、新規に参戦が発表された6車種を見ていこう。

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION Ⅶ GSR



ラリーで活躍していた三菱のモンスターマシン。ダートはもちろん舗装路も速い。

TOYOTA MR-S S EDTION



名車MR2の後継機。ローパワーながら、ミッドシップで旋回性が高いスポーツカー。

POINT 2 グループCで小手調べだ

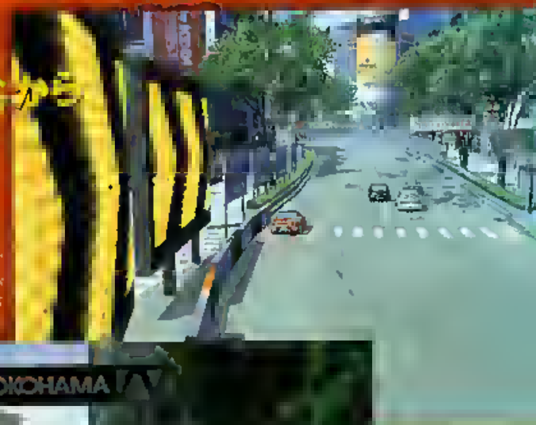
クルマを購入したら、いよいよレースに参戦だ。とはいっても最初はいちばんグレードの低いグループCにしか参加することができない。ここでクルマの挙動になれてステップアップを目指そう。

コースは、日本人には見慣れた風景となる渋谷から、F1でもおなじみのモナコ、オーストラリアのサーファーズパラダイスなど多彩。



⬆グループCは5戦で構成されている。すべてのレースで3位以上を狙うべし。

コースは見慣れた渋谷から憧れの聖地モナコまで!



⬆➡道玄坂を駆け上がる渋谷コースから地中海の小国モナコまで、世界中を駆け巡る。まさにコンチネンタル"サーカス"な展開だよね。

タイヤスモークにも注目!



⬆今回紹介しているゲーム画面はすべてドライバー視点だが、客観視点ももちろんあるよね?

➡MR-S、ロータスエリーゼ、セリカの三つ巴バトルが熱い。



POINT 3 もちろんチューニングも充実!

グループCを全戦3位以上でクリアーするとグループBに挑戦できるようになる。そこで気になるのがクルマの戦闘力。グループCでは通用したマシンも、クラスが上になれば、もちろんスピード的につらくなる。速いクルマに乗り換えるのがいちばんだが、それには相応のDPが必要になるのだ。

DPを稼ぐには、レースでなるべく上位入賞しなければならない。小手調べのグループCとはいえ、気合を入れてドライブしよう。上位に入賞できなくなったら、パーツショップで各部位をチューニングして戦闘力を上げることも可能だぞ。

チューンするもよし





⬆➡手持ちのクルマを速くするならチューン。エンジン、足回りなどその種類は豊富に用意されている。30馬力アップすることも!

高順位クリアーでドライバーズポイントをゲット!!





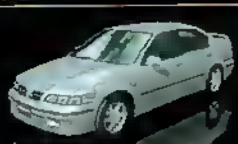
⬆➡新しいクルマを手に入れるにも、いま乗っているクルマをチューンするにもDPが必要となる。高順位でクリアーすれば、獲得DPも多くなるぞ。気合で走ろう



戦闘力の高いマシンに乗り換えもアリだぞ!

⬅DPが貯まれば新車購入も可能。ロータスエリーゼはMR-Sよりさらにスポーツ性の高いクルマ。DPに余裕があるならぜひとも乗り換えたい。

NISSAN Primera 2.0 Te-V



ヨーロッパでも評価の高いプリメーラの2代目モデル。FFながらコントローラブル。

FIAT PUNTO HGT ABARTH



イタリア産のホットハッチ。パワーこそ高くないが、車重の軽さでキビキビ走る。

HONDA S2000



ホンダのオープンスポーツ。往年の名車Sシリーズの現代版で、エンジンが秀逸。

MAZDA SAVANNA RX-7 INFINI Ⅲ



先代のRX-7。リトクタブルライトを採用した日本のスーパーカー的存在だ。

「バス釣りの魅力を追求した本格派!!



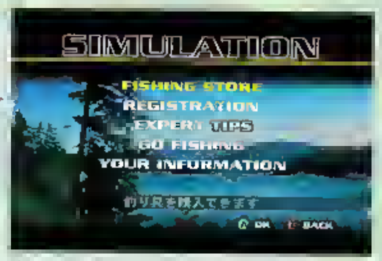
LAKEMASTERS
BASS FISHING GAME

ルアーアクションやロッドワークなどをきちんと再現している本格派、『レイクマスターズ』。今回はシミュレーションモードを中心に紹介していくぞ。

タイトル	レイクマスターズ		
発売元	カプコン	ジャンル	バス・フィッシング
発売日	7月17日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	―	開発元	未公表
ブロック数	4ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応			
その他			

バス釣りの醍醐味を堪能できるシミュレーションモードを紹介!

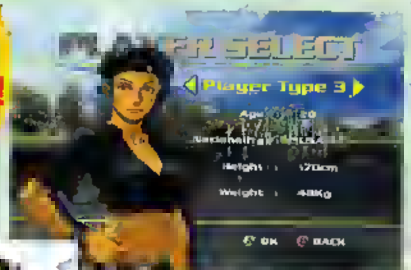
魚の動きや背景などにもとことんこだわった本作のメインとなるのが、このシミュレーションモード。ここでは各地で開催されている大会に参加して、上位入賞することが目的となる。大会で大物を釣り上げるために、各種アイテムや釣り情報などを活用していくというわけだ。ここからは、それらの要素について詳しく解説していくぞ。

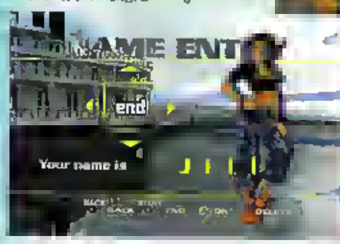


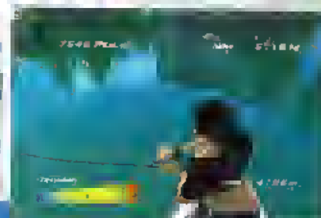
↑これらの要素を用意している。インフォメーションでは、成績などが確認できるぞ。

まずは自分の分身を作成だ！

↓→まずキャラクターを選択し、ネームエントリーすれば準備完了。ちなみに、どのキャラクターもインターナショナルな感じ……。









↑操作はオーソドックスなタイプ。ルアーアクションで魚をおびき寄せ、ロッドワークを駆使してラインを巻き上げろ！

←ラインが切れないように時間をかけて魚と格闘し、大物を釣り上げたときの爽快感は、実際のバス釣りと同じ！

刻々と変化する自然にしっかり対応!

バス釣りは刻々と変化する時間や天候に合わせて、ルアーやフィッシングポイントを変更するのが基本。これらは本作でもしっかりと再現されており、バス釣りのセオリーがしっかりと応用できる。もちろんグラフィックもそれに合わせて変化するため、臨場感もバッチリだ。

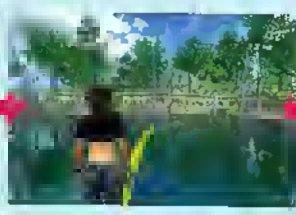


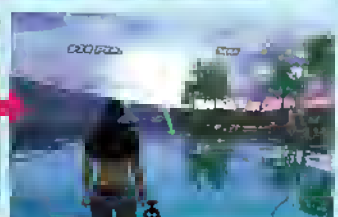
←時間帯や天気などによってルアーを選択するのがバス釣りのセオリー。



→時間は朝から昼、そして夕方と変化していく。美しい景色にも注目したい。







↑→どんな天気になるのかは、そのポイントに行ってみないとわからないのだ。



REGISTRATIONで大会に参加



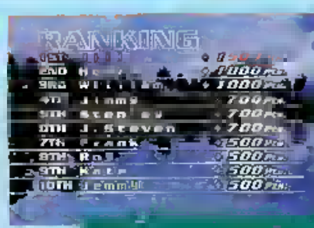
ここで大会に参加できる。制限時間内に釣り上げたバスの合計重量を競い、上位入賞を目指せ。ただし、大会に参加するためには、ポイントが必要となる。このポイントは"GO FISHING"を選択し、魚を釣ることでも稼げるぞ。大会の下調べにも最適なので、最初はここから始めるといい。



←↓ヘソ出しルックのお姉さんが受付嬢。これらの大会は、勝ち進むことでステージが増えていくぞ。ランキング1位になれば無条件でクリアーだ！



合計重量で堂々ランキング1位！



←成績に応じてポイント入手。上位入賞ならばアイテムももらえることも！



➡ここで下調べをしつつ、ポイントを稼ぐ。これを使ってアイテムを購入だ。

アイテム購入で大物狙い！



このFISHING STOREでは、ポイントを使ってさまざまなアイテムを購入することができる。ちなみに、アイテムはルアー、リール、ロッド、ライン、ボート、帽子の6種類。少しでも高性能のものをそろえたい。



⬆さわやか青年が店員さん。まずはお手ごろなルアーやラインから購入していこう。







いろんなアイテムがそろってる！

←⬆実用的なものから少々不思議なものまで、用途に応じてさまざまなアイテムがそろっている。さて、なにを買う？

情報そろっています！



EXPERT TIPSでは、さまざまな情報が入手できる。ここはいわゆる情報屋で、バスの釣りかたなどの豆知識から、怪しい噂まで幅広く情報をカバーしているぞ。もちろんその情報にもポイントが必要となる。また、その情報を信じるかどうかは、プレイヤー次第だ……。



←↓いかにも怪しいお兄さんが情報屋の主。右腕には彫り物まで……。ちなみに、大会を勝ち抜いていくと、情報も増えていくぞ。



とっても怪しい情報がいっぱい!?

アイテムの効果を把握するべし！

苦労して貯めたポイントは有効に使っていきたい。そのためにも、アイテムのさまざまな効果を把握して購入していくことが大切。大物を釣るために必須となるアイテムもあるので、しっかり確認しておこう。



←ボートの場合は、水上での移動スピードアップ！ これで広いステージでも問題なく移動できる。



↓なにかと効果がわかりにくい帽子(CAP)は意外と高額。きっと何かよいことがあるはず……。大会では着用必須!?



⬆ロッドを購入することで、ラインのテンションメーターが長くなるぞ。とにかく高性能のものを購入したい。



これで大物をゲット!!

➡ルアーの場合は、バスの食いつきがよくなる。簡単な説明も参考にしよう。



⬆高性能のラインを購入すれば、ラインが切れにくくなる。効果抜群！



誰もマトリックスからは逃れられない



プレイヤーの感情がダイレクトに伝わるインターフェイス

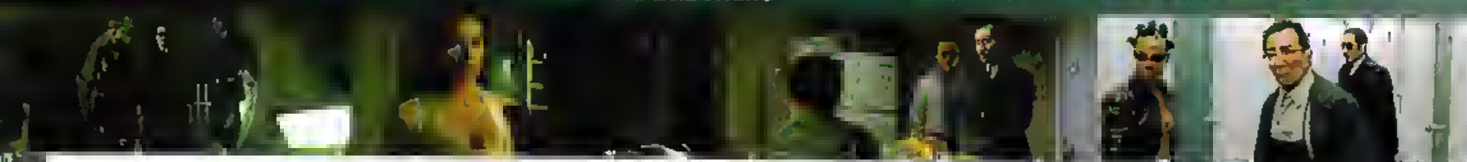
←現実世界では到底考えられないアクションがごく簡単な操作で可能に。これもマトリックスの世界だからこそ。

タイトル	エンター・ザ・マトリックス		
発売元	バンダイ	ジャンル	アクション
発売日	発売中(6月19日)	価格	6800円(税別)
開発		制作者	
ブロック数	7ブロック以上	対象年齢	15歳以上
システム対応			
その他			

ENTER THE MATRIX

WRITTEN AND DIRECTED BY THE WACHOWSKI BROTHERS

最新VFXによる驚愕の映像が売りの映画『マトリックス』のゲーム版が、Xbox、プレイステーション2、ゲームキューブの3機種で同時発売。いかにもありがちな"映画のゲーム化"とは一線を画する内容だけに見逃せない。



"赤の薬"を飲んだ者だけが享受できる至極のゲーム世界

コンピューターによって作られた仮想世界と、絶望感漂う現実世界を行き来しながら、AI（人工知能）の支配から人類を解放するために戦う——。その戦士たちの生き様を描く壮大なSFストーリーである『マトリックス』。その核となるのは、原作者のウォシャウスキー兄弟が脚本・監督を手がける映画3部作。現在、2作目の『マトリックス リローデッド』が全国松竹・東急系劇場にて大ヒット公開中だ。それと時を同じくしてリリースされた本作は、単に『マトリックス』の世界を仮想体験できる以上に重要な意味を持っている。



息を呑む映像の数々がリアルタイムで展開

←映画で採り入れられていた画期的な映像表現がゲームでも多数再現されている。

MEDIA MIX

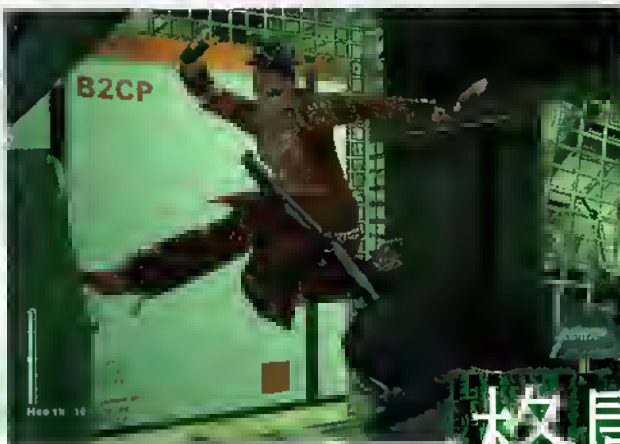
相互補完し合うMATRIXの世界

『ENTER THE MATRIX』のストーリーは、『リローデッド』と同じ時間軸の上で展開する。ゲーム中に挿入される合計約1時間の実写ムービーでは、映画と同じ俳優が出演。要所で映画とリンクする場面もあり、両方を楽しむことでより一層ストーリーの理解が深まる構成になっている。

本作の脚本・監督を手掛けているのは、映画3部作と同じくウォシャウスキー兄弟（ゲーム専用ムービーもみずから監督）。彼らはまた、マトリックスの世界をアニメで表現したオムニバス・エピソード『アニマトリックス』の製作・脚本も務め、異種媒体による"マトリックス・ワールド"の相互補完を確信犯的に行っている。こうしたメディアミックス展開の根底にあるのは、アニメやゲームのファンであることを公言してはばからないウォシャウスキー兄弟ならではの遊び心なのだろう。



←ロゴス号のクルーほか、ネオやモーフィアスといった映画でおなじみのキャラももちろん登場。



↑基本攻撃はキックとパンチと投げ技。地形とフォーカス機能の組み合わせで，三角飛び蹴りも可能になる。



↑敵との位置関係や入力のタイミングによって，多彩なコンボが。



↑減少したヘルス（体力）は時間がたてば自然に回復。無理は禁物だ。

格闘戦

カンフーをベースとした格闘アクションは，映画同様，数々のアクション映画の武術指導を手掛けてきたユアン・ウーピンによってモーションが起こされている。集中力を一時的に高める"フォーカス"機能を使えば，ワイヤーアクションばりの大技もくり出せる！

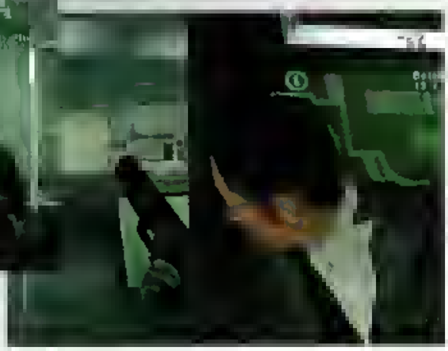
仮想現実の利を活かした戦闘が人類を救済する

武器戦

銃器による攻撃は，遠くにいる敵や複数の敵を相手にする際に有効な手段となる。フォーカス機能を併用することで，敵弾をギリギリの距離でかいくぐりながら，一瞬のうちに掃射することも可能だ。なお、サブウェポンとして手榴弾なども用意されている。



↑敵を射程圏に捉えると射線上にいる限りロックし続ける。平行移動との組み合わせで銃撃戦を有利に展開できる。



↑連射性能に優れたものや1発の威力に特化したものなど，銃器の種類・性能は多彩。



↑命中精度は，フォーカス機能を使うことで格段に向上する。主観視点への切替も可能だが、思うように移動できなくなるので，使いどころに注意。

MATRIX

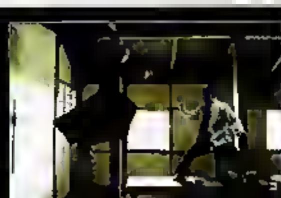
[DVD]マトリックス 特別版
ワーナー・ホーム・ビデオ
2500円

凄腕のハッカー・ネオが，自分の暮らす世界の欺瞞に気づき人類の救世主として覚醒する，シリーズ3部作の第1弾。「現実とは何か？」と考えさせるストーリーが衝撃的だった。1999年公開。



続編 →

MATRIX : RELOADED



劇場公開中

舞台は前作の数年後。AIは機械軍団を使って人類最後の砦・ザイオンに総攻撃をかけようとする。それを阻止するため，ネオたちは予言者の言葉に従ってキー・メーカーという漂流AIプログラムを捜し求める。

続編 →

MATRIX : REVOLUTIONS

2003年11月公開予定

人類とAIの戦いに決着がつく『マトリックス』シリーズ完結編。ついにザイオンに侵入したエージェント（マトリックス世界の管理AIプログラム）とネオとの対決の行方はいかに!?

序章「FINAL FLIGHT OF THE OSIRIS」

同時進行

？

ANIMATRIX

[DVD]アニマトリックス 特別版
ワーナー・ホーム・ビデオ　2980円

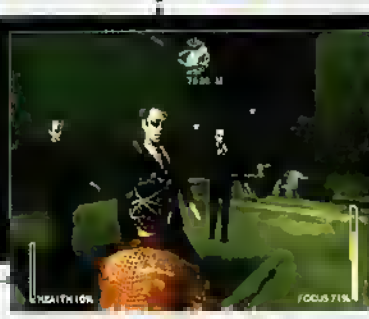
9つのエピソードの中のひとつ「ファイナル・フライト・オブ・オシリス」は，機械軍団のザイオン襲撃をいち早く捉えたオシリス号クルーの物語。『リローデッド』と本作の冒頭に直結する。



序章 →

ENTER THE MATRIX

オシリス号が命がけで発信したメッセージを受け取り、それをザイオンにもたらしたロゴス号のクルーを中心にストーリーが展開。ゲーム本編では、ネオたちが乗るネブカドネザル号の援護作戦などもミッションとして登場する。



↑実際にエージェントと対峙する場面も多数。どうする？

全8ステージを破壊し尽くせ

「ENTER THE MATRIX」のステージは、『リローデッド』に登場するザイオンやハイウェイも含めた全7ステージ。各ステージはさらに複数の場面によって構成され、それらは映画の内容と緊密にリンクしている。また、特定の場面では、ゲーム開始時に選択するプレイヤーキャラクター（ナイオビorゴースト）によってゲーム展開が変化。それは、同じ任務を遂行する際にルートや担当操作が若干異なるだけの場合もあれば、そのキャラ専用の任務を遂行する場合もある。最終的に両方をプレイすることで、ストーリーの理解がより深まるだろう。



➡シーン間では、ネイティブポリゴンによるデモが頻繁に登場。こちらもいい感じ。



⬅性能面では大差ないふたり。まずは外見が気に入ったほうを使おう。

郵便局 Stage 1 Post Office

オシリス号のキャプテン・サディアスが命懸けで託したパッケージは、マトリックス世界の郵便局の私書箱に保管されている。これを敵よりもさきに入手するのが、ロゴス号クルーの任務。転送場所には敵が群がり、他の部隊の援護は望めない。郵便局が閉まるまでの時間は10分。迷っている余裕はない。

潜入 Infiltration

当面の目標は、パッケージが保管された私書箱センターへの侵入。矢印の示す方向に進んでいけば、道に迷って途方に暮れることはないだろう。ちなみに最初の侵入方法は、ナイオビ、ゴーストでそれぞれ異なる。



⬅始まってすぐトイレに入ると、通風口からも侵入できる。



➡ゴーストの場合、エレベーターのまえで戦闘が発生する。



⬆有毒ガスが立ちこめる場面では高所をキープ。



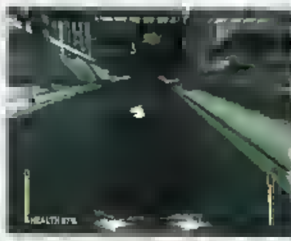
⬅パッケージを入手したら脱出。正面ゲートの警報システムを作動させよう。

逃走

郵便局を脱出すると警察車両とのカーチェイスシーンに。プレイヤーがナイオビの場合はクルマの操縦＋援護射撃操作、ゴーストの場合は射撃オンリーの操作となる。自分のダメージは回復しないので慎重な操作を心がけたい。



⬆派手好みな人はゴーストを選択。追突してくる警察車両をつぎつぎと炎上させよう。

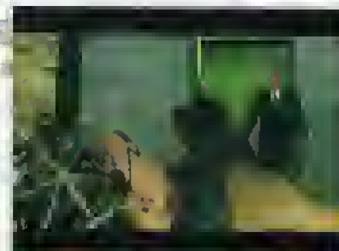




⬅ナイオビでプレイする場合、最終ゲートが開くまで"時間稼ぎ"が必要となる。

脱出

路地に入って追っ手を振りきってからは、建物の屋上を移動して、マトリックス世界からジャックアウトするポイントに向かうことに。エージェント・スミスの執拗な攻撃をやりすごせ！



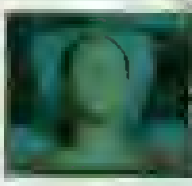


⬅長距離ジャンプ時はフォーカス機能を活用せよ。



⬅神出鬼没のエージェントに一切の攻撃は無効。背を向ける勇気も必要だ。

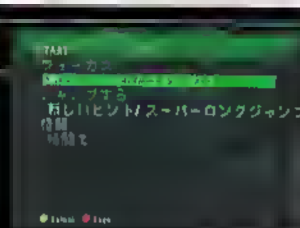




NIOBE―ナイオビ― 反乱軍の小型高速ホバークラフト・ロゴス号の船長兼パイロット。接近戦のエキスパートで、各種乗り物の運転に精通。

困ったときはポーズ

ゲーム中、新しいアクションが有効、または絶対必要になる場面では、それに関する解説や具体的な操作方法などが、ポーズメニューにある"ヒント"で確認できるようになる。なかにはマニュアルで詳しくフォローされていないものもあるので、まめにチェックせよ。



⬆"ゲームは説明書を読まずにプレイする派"も、これさえあれば大丈夫……？

謎がいっぱい!? HACKINGモード



⬆起動時にはセーブデータを使用。本編との間接的な関係はありそう。



➡遊び尽くすには、多少なりとも英語の読解力が必要になってくる。

ゲーム本編とは独立して存在するハッキングモードは、ソフトキーボードでDOS風のコマンドを入力することで、さまざまなデータの閲覧・操作が可能。架空のネットワークにアクセスする……という設定がハッカー時代のネオを彷彿させるわけだが、これがただのおまけモードだと思ったら大間違い。進めかた次第では、「マトリックス」ファン必見のレア映像も拝めるかも!?



空港 Stage 2 Air Port

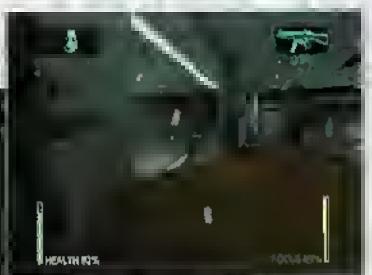
全ホバークラフトのザイオン緊急召艇の指揮を命じられたナイオビは、各艇への連絡場所に空港を選択する。しかし空港では、ソーレン艦長の部下・アクセルがエージェントに捕らえられ、連行される事件が起きていた。

突破

ナイオビはアクセル救出のために格納庫に潜入。一方のゴーストは、エージェントに追いつめられたソーレンを援護するため、搭乗ロビーからの正面突破をはかる。いずれのルートもSWAT部隊との激しい銃撃戦は必至だ。

⬇割れそうで割れないガラスは手榴弾で粉砕。爆心地からは十分に離れること。





⬅ゴーストが派手な戦闘を展開する一方で、ナイオビは……。



⬆ゴースト専用ルートは敵部隊との真っ向勝負の機会が多い。ライフ回復はこまめに。



⬅ヘリとの対決は、攻撃パターンの見切りが不可欠。

GHOST―ゴースト― ロゴス号の一等航海士で、崇高な魂を持った格闘家。武器の扱いに熟練し、重要な場面でそのパフォーマンスを最大限に引き出せる。

頂上戦

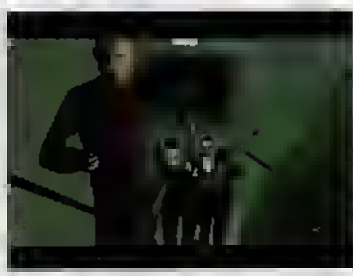
ナイオビのアクセル救出失敗の連絡を受けたゴーストは、アクセルを乗せた飛行機の離陸を阻止するため、管制塔へと向かう。



⬅飛行機のタイヤ破壊は、慌てず確実に狙撃!



➡ヘリ攻略のポイントは“プロペラ音”だ。



⬆管制塔の爆発からゴーストを救ったのはソーレンの部隊だった。しかし、息つくヒマはない。

追跡

ゴーストの援護により、離陸寸前の飛行機に潜入したナイオビは、救出したアクセルとともにパラシュートで脱出(その間、エージェントとの直接対決あり)。一方のゴーストは、彼女たちを無事回収するため、車で陸路を進むことに。途中、前方を走行するクルマを見失わないように追跡するシーンでは、一瞬の操作ミスが命取りに。



⬆飛行機の後部ハッチから落ちてくる積み荷をかわしつつ、全速力で追いかけよう。

離別

アクセル救出に成功したナイオビは、マトリックス世界のとある建物に集結した全ホバークラフトの代表クルーに、部隊のザイオン召艇を指示する。その直後、FBI部隊による襲撃が発生。各メンバーは散り散りになって脱出口を捜すことになる。広大な地下水路空間に迷い込んだナイオビ(またはゴースト)は、無事生還できるだろうか。それとも……。



➡前半は足場の悪い高所での移動がメインとなる。



⬅周囲にいる狙撃兵を始末したら、まずはひと安心。つぎの指示を待とう。

武器の奪取は華麗に

銃器を持っていないときや、弾薬を節約したいときに活用したいのが、接近戦での武装解除攻撃(ディスアーム)。技が決まると“とどめの一撃”を加える連続攻撃につながるので、武装した複数の敵を一度に相手にする際にも有効。見た目もカッコイイので多用すべし。



⬆奪う武器や敵との位置関係によって、アクションは多彩に変化する。

お料理&恋愛に……シナモン王国の女の子はみんなとびっきりの元気!!



ビストロ♡きゅーぴっと2

bistro cupid

前作から、登場する女の子の顔ぶれが一新された『2』。いずれ劣らぬ個性的な女の子、8人との恋愛模様を満喫しちゃおうね♥

ソレル&タイム

今号はソレルとタイムの親友コンビ。タイムはPS2版でのみ攻略可能なキャラだが、Xbox版でも元気な姿を見せてくれる。

タイトル	ビストロ・きゅーぴっと2		
発売元	サクセス	ジャンル	お料理恋愛シミュレーション
発売日	8月28日発売予定	価格	6,800円(税別)
開発	サクセス	制作者	プロデューサー：本間 志乃
ブロック数	未定	対象年齢 12才以上	システム関連 未定
その他	特別版同時発売：8800円(税別)		

恋のためならレストラン経営や探索なんてお茶の子さいさい!?

料理文化が大きく花開くシナモン王国の港町が本作の舞台。料理学院の生徒である主人公は、料理店を経営しながら女の子との恋を育てていくことになる。仲良くなった女の子と共同で料理店経営を行うので、経営手腕と恋の進展は密接にからんでいくぞ。ちなみにゲームは好感度を上げる恋愛パートと料理店経営パート、そしてヒミツのダンジョンでの戦闘を通じて料理の腕を磨く探索パートの3本柱で構成されている。



『ビストロ・きゅーぴっと2』への道・前編
1キャラのボリュームは前作の3倍!

Xbox初の美少女ゲームとして話題を集めた前作から1年――さらなる要素てんこもりの『2』はどのような内容になるのか? 前後編に分けサクセス開発陣のキーパーソンを直撃する。



本間志乃
本作のプロデューサー。日本における『ビストロ・きゅーぴっと』の育ての親的な存在である。



福田誠弘
『1』ではデザイナーを担当し、本作でディレクターという大役をこなす、プロジェクトのまとめ役。

――『2』はどのような経緯で?

本間　「1」の制作途中で、開発陣のあいだから、"どうしてもしたいこと"がいろいろと出てくるようになりまして……。あと、幸いファンの方からの要望が強いこともあり、『2』を作ろうということになったんです。基本的に『2』は日本主導で動いています。キャラデザインなどは、前作と同じく、ファイヤードッグ(※)のAkiさんにもお願いしています。

――"したいこと"というのは、具体的にはどのへんですか?

本間　「1」では各キャラのシナリオが少し短かったので、もっと増やしたい、というのはありましたね。あと、キャラどうしの絡みもほとんどなかった、という反省点もありました。

――前作に比べ、ボリュームは増えている?

本間　ご参考になるかどうか、前作では1キャラクリアーするのに平均8時間程度かかるのですが、『2』では1キャラあたり24時間程度は必要になりますよ。

――そうなると、キャラどうしの

キュートな女の子たちに囲まれた 夢の学園生活♥ が港町・ベイリーフでスタート！

主人公が通うことになる王立料理学院があるのは、美しい港町・ベイリーフ。ここでは新着イベントグラフィックを通して、ベイリーフでの生活と女の子たちをチェックしていこう！

デートにぴったりのロケーションも充実！



⬆気持ちよさそうな森の中で着替えているのは、我らがヒロイン・セルリーだ。



➡公園でのデートに誘えば、おてんば娘・スカーレットも女の子らしくなる!?

遊園地でのデートかな？



⬅遊園地のメリーゴーラウンドに佇むソレル。主人公とのデートかな？

もちろん運動会もあります



➡料理に特化した学院とはいえ、季節行事も多数楽しめるようだ。

ダンスパーティー？



⬅セクシーにドレスアップしているのは理論派のルウ。こんな豪勢なダンスパーティーも開かれるらしい。

女の子たちとのくつろいだひととき……





⬅⬆大食いが特技のマリン（左）と寮の管理人のマートル（上）。彼女たちの素顔にドキリ!?

魔法少女の寝顔を見られたらラッキー!!



➡気持ちよさそうに眠りこけているのは、魔法料理が得意なネメシア。人付き合いが苦手でふだんは無口なため、とっつきにくい雰囲気があるが、話してみるとかなりユニークな女の子。

絡みもたいへんなのでは？

本間　悩みましたよ(笑)。

福田　『2』では餡川というシナリオライターがひとりで脚本を担当しているのですが、『1』をプレイしてもらったところ、「女の子どうしの交流がないからダメだ！」と言い出しまして(笑)。彼が気合を入れてますので、『2』のキャラどうしの相関関係は、相当すごいことになっています。

『1』では、システムの制約上、1回に複数のキャラを登場させられなかったのですが、『2』では最大4キャラまで同時に登場させられるんです。そういったシステム面での改良があったからこそ、シナリオで表現できるようになったという一面もありますね。

――キャラを一新した理由は？

本間　『1』の舞台は、聖シモン料理学院だったのですが、本校はファイヤードックさんのためにとっておいたほうがいいだろうということで(笑)、『2』の舞台は分校にしたんです。そうすると、必然的にキャラクターは総入れ替えということになりました。(9月号に続く)

特別版にはドラマCDが同梱!!

今回『特別版』の同梱物が判明！　そのひとつは何と、オリジナルシナリオによるドラマCD。気になる内容は、魔法少女ネメシアをメインヒロインに迎え、「新[illegible]マンを食べさせるというハートウォーミングな(？)お話です(笑)」(ネメシア役・田村ゆかりさん)とのこと。いまから楽しみだね。



⬆アフレコでは、田村さん(前列左)をはじめとしてヒロインの声優さんが勢ぞろい。

※ ファイヤードッグ：ファンにはおなじみの、香港のゲームメーカー。同社が開発したPC版「up… Bistro!!」が『ビストロ・きゅーぴっと』のベースになっている。キャラデザインを担当しAk… [illegible] 人気を…



祝！ ついに発売日も大決定！

レンタヒーロー RENT A HERO No.1

闘え！ 愛と正義の賃貸超人!!



独特の世界観とノリを有し、マニアのあいだではいまなお高い評価を得ている快作が、パワーアップを遂げて帰ってきた！ 今夏のXboxの切り札は、レンタで決まり！

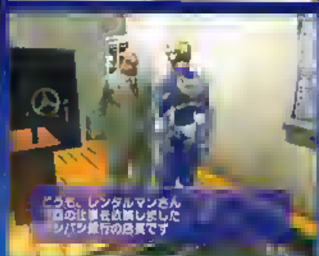
タイトル	レンタヒーローナンバーワン		
発売元	クールクール(販売元：セガ)	ジャンル	アクションRPG
発売日	8月7日発売予定	価格	5800円(税別)
開発	クールネット エンタテインメント	原作者	
ブロック数 未定	対象年齢 未定	システム対応	5.1ch
その他			

いま一度復習だ！ レンタヒーローの活躍の手順を知ろう！

これまで、名前だけは聞いたことあるのだが「肝心のゲームの中身を知らないんだよな～」というアナタ！ かいつまんで説明すると、『レンタヒーロー』シリーズは、アクションとアドベンチャー、そしてRPG要素が融合した、意欲的かつ欲張りなゲームなのである！

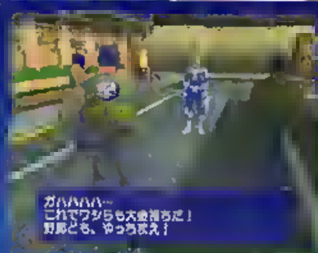
基本的な流れとして、依頼される(巻き込まれる)ミッションを受けて、そこでアクションシーンへと突入、そして仕事の成果に応じて得た報酬でパワーアップ……という流れを経て、ゲームはマイペースに進行する。ほかでは味わえない風変わりなプレイ感覚を体験していただきたい。

STEP1 仕事の依頼を受けろ！



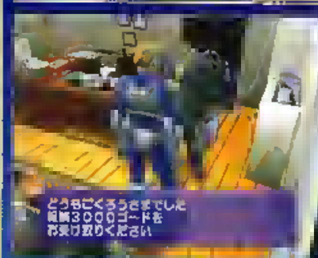
ゲーム進行の鍵となるのは、レンタヒーローが解決すべき仕事の依頼！ その内容は多種多様にして、じつに地域密着型なお仕事が多いのがポイントなのである。

STEP2 依頼を速やかに遂行！



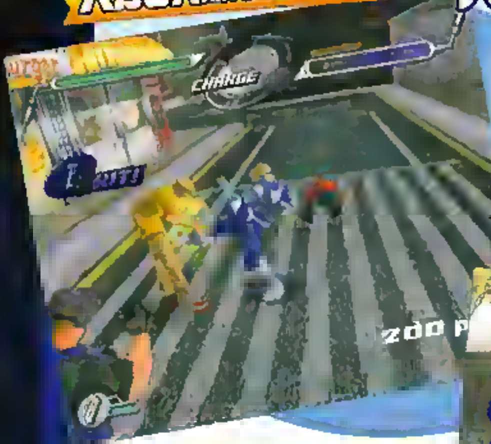
依頼を受けたら、迷うことなく即座に行動開始！ なかには任務達成のために情報収集が必要となるものや、制限時間が設定されている依頼も存在しているぞ。

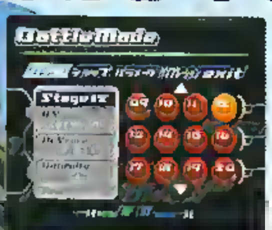
STEP3 結果に応じて報酬が！



無事に任務を終えると、その結果に応じて報酬がもらえるのだ。依頼規定を満たしていれば問題なく賃金がもらえるが、失敗してもそれなりにもらえることも。

Xbox版の目玉！ バトルモードを遊び倒そう!!







Xboxユーザーのみに許された甘美な特典、それが今回初登場となった"バトルモード"である！ これは、ゲーム中で発生する"敵とのバトルシーン"のみを連続で遊べるという痛快なモードで、ぶっちゃけ、これだけでもかなーり遊べてしまう豪華さなのである。バトルモードで戦える敵の種類は、ゲーム本編の進行とともに増えていく仕組みとなっている。つまり、ゲーム本編で倒した敵とは、バトルモードで何回も戦うことができるのだ。「苦手なバトルシーンの練習をしておきたい」という、ビギナー推奨の要望から、「バトルシーンでいろいろとコンボを試してみたい」というレンタマニアまで、国と国境を越えてあらゆる人々を満足させてしまう夢のモードといえるだろう！

バトルモードでテクニックを極めよ！



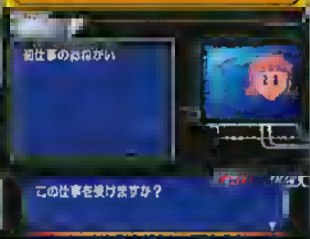
知っておきたい! お仕事ゲット法あれこれ!

レンタヒーローを続けるためには、借りているコンバットアーマーの賃貸料金を払わなくてはならない。ゆえに、主人公は仕事を続けていかねばならない自転車操業人生が待っているのである！

仕事の依頼を受ける主な方法は、コンバットアーマーの開発者であるDr.トラブルから譲り受けたクリームキャストを介して行われる。転送されてきた仕事リストの中から、好きな依頼を選んで引き受けることになるのだ。複数の依頼が連続して行われるものや、こなした依頼の結果に応じて、つぎの依頼内容が変化してしまうものも存在している。

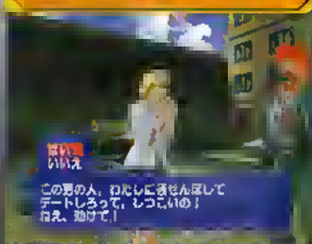
もうひとつが、街中で突発的に出くわしてしまう仕事である。このパターンの多くは人助けなので、多額の報酬は望めないが、そこはヒーローとしての器の大きさをみせつつ、進んで引き受けておこう！

クリームキャストで依頼！



↑ご家庭のテレビに接続できる通信機（？）クリームキャストで仕事の依頼を受けよう。時折送られてくるメールも要チェック。

街の人を助けよ！



↑街の人々を助けるのもレンタヒーローの役目！ 困ってる人を見捨てないのは、正義の味方の掟にして不文律だ。

強くなければ生き残れない!
レンタヒーローパワーアップ計画

常人以上のパワーを持っているレンタヒーローだが、立ちはだかる困難を乗り切っていくには、さらなる成長が必要とされるのだ！

具体的には、バトルシーンでの鍵となるコンボの習得と、コンバットアーマー自体のパワーアップだ。コンバットアーマーは、ストーリーの進行とともに各種強化が施されるが、コンボを習得するためには、街中などで技を教えてくれるキャラクターを捜して、試練に勝たねばならない。

コンボを教えてくれるキャラクターが提示した試練を見事クリアーできると、晴れて新しい技――コンボが使用できるのである。

また、コンバットアーマーの動力源である電池や、主人公の体力を回復するアイテムはショップで購入することになる。電池、体力切れには、つねに備えておこう！

技を覚えよ!!

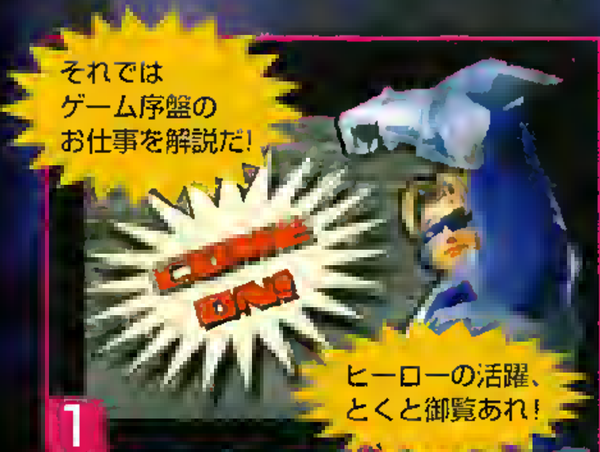


↑街中に存在する猛者を捜し出し、強力なコンボを伝授してもらうのだ！

ショップを活用!

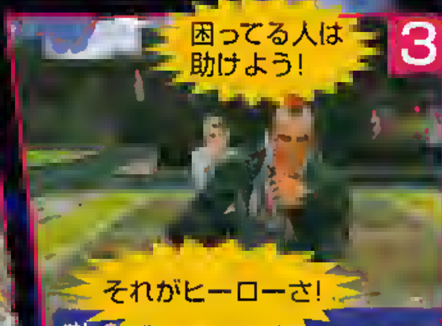


↑ショップでは各種回復アイテムなどが販売されている。有効に使おう。





仕事の中には、バトルシーンが登場しない純然たる肉体労働も多い。仕事は選ぶな……それが生き抜くコツだ！



街中で無法者を発見！ 虐げられている人がいたら、すかさず手を差し伸べよう！ ゲーム序盤でも対チンピラ戦は発生するぞ。



ゲーム序盤から行える出前のバイトなどは、くり返し行える。資金不足に悩まされたときは、エンドレス出前で稼げ！



依頼を解決していくと、Dr.トラブルが新しいアイテムを持ってきてくれる。達成しやすい仕事からどんどんこなしていこう！



序盤では町内会レベルの仕事しか舞い込んでこないが、有名になるにつれ、徐々に大きい仕事も……。そして出現する、SECAをめぐる陰謀！ ヒーローに未曾有のピンチが迫る!?

TO BE CONTINUED...

今年の夏は暑くなりそう

テクモから『DOAX』の水着が発売！。女の子にプレゼントして着てもらいたいが、エコーはゲーム同様、渡すのが難しそう。好感度を上げてからプレゼントするように。

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	発売中（1月23日）	価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA	製作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数	8ブロック～	対象年齢	全年齢
システム関係	5.1ch ～HDTV		
その他			

コーディネイト続々到着！

日々コーディネイトに頭を悩ませているところに、読者様からのコーディネイトが続々到着。ありがたいことですな。コーディネイトに行き詰まったら弊社刊『DOAXパーフェクトガイド』を見て、組み合わせを考えるのもオススメ。妄想を働かせるのだ！



←水着を『パーフェクトガイド』で見つけておくと楽。

オリジナルコーディネイト大募集

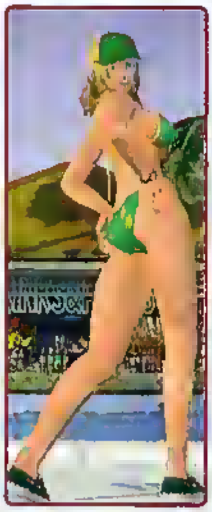
このコーナーでは、オリジナルコーディネイトを大募集！ キャラクター、水着、アクセサリーの組み合わせと、コーディネイトのコンセプトを明記して、129ページのあて先、『DOAXファッションチェック係』まで送ってきてほしい。

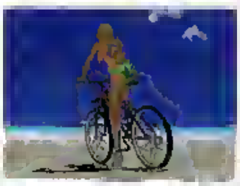


←熱い想いをハガキに書き込んで送ってくれ！

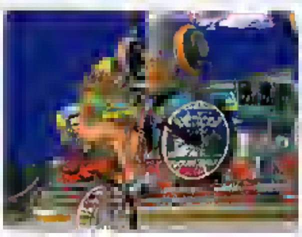
ティナ

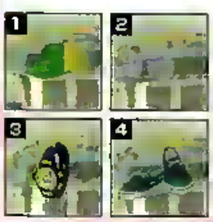






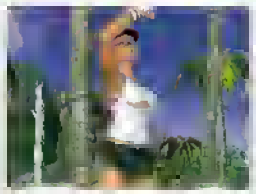






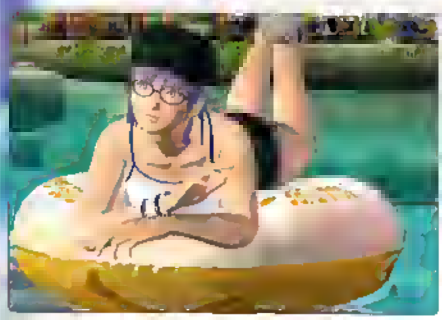
今回はなかなかコーディネイトしにくい、緑系の水着メローペ（ティナ/50000Z）にチャレンジ。水着に黄色が入っているので、黄色と緑のキャップはすぐに決定。ティナの持つスポーティー感を出すために、スニーカーとデジタルウォッチでまとめてみた。❶黄色と緑のキャップ/5000Z❷パープルのサングラス/4000Z❸黒いデジタルウォッチ/20000Z❹緑のスニーカー/20000Z

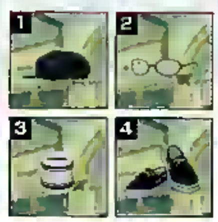
あやね



あやねをコーディネイトしてくれたのは、埼玉県の菊池さん。『DOA++』のCOS3がこれに似たような姿だったので、なかなかいいっス！」とのこと。こういったアプローチのコーディネイトも、『DOA』シリーズならではだろう。アプサラス（あやね/125000Z）❶色落ちデニムのキャスケット/5000❷ブラウンのメガネ/4000Z❸白いリストバンド/1500Z❹青いスニーカー/20000Z











これさえあれば、コンプリートはすぐそこだ！

水着一覧&チェックシート

念願の水着フルリストを大公開！ このリストを見れば、どの水着が足りないのかは一目瞭然。コンプリートへの最終兵器だ！

今回公開した水着フルリストは、ゲーム中の"コレクション"の水着リストと同じ並びになっている。このフルリストとゲーム画面のコレクションを見比べていけば、持っていない水着（？？？）が何であるかすぐにわかるはずだ。水着を手に入れたらリストにチェックを入れていくのがオススメ。リストを手元に置き、完全コンプリートを目指そう！

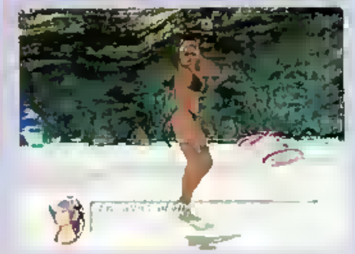


➡わからない水着はリストでチェック。



⬅効率よく水着をまとめてプレゼントしよう。

⬇渡しやすい水着でリストを埋めていくと、モチベーションが維持できると思うのだが。



コンプリートは見えてきた……のか？

水着名	価格	販売キャラ	かすみ	ヒトミ	エレナ	レイファン	クリスティ	リサ	ティナ	あやね
アイオライト	275000	クリスティ								
アウローラ	70000	リサ								
アカシア	550000	かすみ								
アカプルコ	500000	エレナ								
アクアマリン	40000	クリスティ								
アクエリアス	30000	ヒトミ								
アゲート	220000	クリスティ								
あさがお	45000	かすみ								
あじさい	20000	かすみ								
アスタルテ	600000	リサ								
アステローペ	50000	ティナ								
アズライト	500000	クリスティ								
アテネ	20000	リサ								
アドニス	270000	エレナ								
アトラス	500000	ティナ								
アプサラス	125000	あやね								
アフロディーテ	70000	リサ								
アポロ	500000	ティナ								
アマテラス	245000	リサ								
アマリリス	10000	かすみ								
アメジスト	90000	クリスティ								
あやめ	45000	かすみ								
あらいぐま	–	あやね								
アリエス	5000	ヒトミ								
アルキオーネ	370000	ティナ								
アルクトゥルス	225000	ティナ								
アルゴル	500000	ティナ								
アルタイル	10000	ティナ								
アルデバラン	120000	ティナ								
アルテミス	–	リサ								
アルネブ	500000	ティナ								
アルバトロス	30000	レイファン								
アルビレオ	175000	ティナ								
アレキサンドライト	40000	クリスティ								
アンタレス	500000	ティナ								
アンドロメダ	85000	ヒトミ								
アンバー	330000	クリスティ								
イーグル	30000	ヒトミ								
イザナミ	245000	リサ								
イシュタル	10000	リサ								
インカローズ	40000	クリスティ								
インディゴ	12000	かすみ								
インディゴ（スカート）	100000	かすみ								
ヴァーゴ	5000	ヒトミ								

水着名	価格	販売キャラ	かすみ	ヒトミ	エレナ	レイファン	クリスティ	リサ	ティナ	あやね
ヴィーナス	1000000	リサ								
ヴィクトリア	170000	リサ								
ヴィルデ・フラウ	370000	あやね								
ヴェガ	20000	ティナ								
ウグイス	45000	レイファン								
うさぎ	–	かすみ								
ウシャス	600000	リサ								
ウッドペッパー	30000	レイファン								
ウンディーネ	50000	あやね								
エアリアル	80000	あやね								
エイレーネ	600000	リサ								
エインセル	370000	あやね								
エオス	90000	リサ								
エコー	550000	あやね								
エポナ	10000	リサ								
エミュー	250000	レイファン								
エメラルド	125000	クリスティ								
エリダヌス	50000	ヒトミ								
エルフ	125000	あやね								
エンジェルウィンク	550000	エレナ								
オーソクレース	125000	クリスティ								
オニキス	220000	クリスティ								
オパール	90000	クリスティ								
オブシディアン	115000	クリスティ								
オリーブ	5000	かすみ								
オリオール	600000	レイファン								
オリオン	–	ヒトミ								
オレイアス	10000	あやね								
カーディナル	45000	レイファン								
カーネーション	12000	かすみ								
カーネーション（スカート）	100000	かすみ								
ガーネット	40000	クリスティ								
カーネリアン	170000	クリスティ								
ガーベラ	370000	かすみ								
カーラ	175000	ティナ								
カーリー	375000	リサ								
ガイア	600000	リサ								
カシオペア	–	ヒトミ								
カストル	25000	ティナ								
カッコー	30000	レイファン								
カトレア	550000	かすみ								
カナリア	5000	レイファン								
カノープス	–	ティナ								
カフェ・ド・パリ	550000	エレナ								

水着名	価格	販売キャラ	かすみ	ヒトミ	エレナ	レイファン	クリスティ	リサ	ティナ	あやね
カプリコーン	20000	ヒトミ								
カペラ	10000	ティナ								
カメレオン	50000	ヒトミ								
カモミール	220000	かすみ								
カモメ	5000	レイファン								
カリーナ	30000	ヒトミ								
カリオペ	20000	リサ								
カルデア	20000	リサ								
キールロワイヤル	30000	エレナ								
キウィ	50000	レイファン								
キキーモラ	5000	あやね								
ギムレット	500000	エレナ								
キャッツアイ	125000	クリスティ								
ギャラクシー	125000	ヒトミ								
キャンサー	370000	ヒトミ								
キュベレ	375000	リサ								
グース	170000	レイファン								
くま	–	ヒトミ								
グルアガッハ	270000	あやね								
ケットシー	5000	あやね								
ケフェウス	220000	ヒトミ								
ケレーノ	10000	ティナ								
ケンタウルス	50000	ヒトミ								
ゴールデンガール	50000	エレナ								
ゴールドクレスト	5000	レイファン								
コスモス	45000	かすみ								
コメット	220000	ヒトミ								
コルト	275000	ヒトミ								
コロナ	85000	ヒトミ								
コンドル	125000	レイファン								
コンドル（スカート）	500000	レイファン								
サーペント	220000	ヒトミ								
サイドカー	125000	エレナ								
さくら	50000	かすみ								
さざんか	370000	かすみ								
サザンクロス	5000	ヒトミ								
サジタリウス	20000	ヒトミ								
サティ	20000	リサ								
サファイア	330000	クリスティ								
サマータイム	125000	エレナ								
サラマンダー	50000	あやね								
サルビア	310000	かすみ								
ジェイド	375000	クリスティ								
ジェット	330000	クリスティ								
ジェミニ	20000	ヒトミ								
シェラタン	10000	ティナ								
シグナス	85000	ヒトミ								
シクラメン	10000	かすみ								
シトリン	220000	クリスティ								
しゃくやく	20000	かすみ								
ジャスパー	500000	クリスティ								
ジャスミン	–	かすみ								
シャンゼリゼ	–	エレナ								
シャンディ	20000	エレナ								
シューティングスター	5000	ヒトミ								
ジラフ	275000	ヒトミ								
シリウス（デフォルト）	10000	ティナ								
シルフ	80000	あやね								
しろつけくさ（スカート）	100000	かすみ								
しろつめくさ	12000	かすみ								

水着名	価格	販売キャラ	かすみ	ヒトミ	エレナ	レイファン	クリスティ	リサ	ティナ	あやね
シンガポールスリング	10000	エレナ								
ジントニック	50000	エレナ								
スイートピー	220000	かすみ								
スウィフト	30000	レイファン								
スコーピオン	275000	ヒトミ								
スパロー	125000	レイファン								
スパロー（スカート）	500000	レイファン								
スピカ	225000	ティナ								
スピネル	170000	クリスティ								
スプリガン	370000	あやね								
スプリッツァー	125000	エレナ								
スワロー	75000	レイファン								
スワン	10000	レイファン								
セイレーン	–	あやね								
セルキー	270000	あやね								
セレーネ	45000	リサ								
ゾディアック	170000	ヒトミ								
ソフィア	170000	リサ								
ソルティードッグ	270000	エレナ								
ターコイズ	375000	クリスティ								
ダイアモンド	–	クリスティ								
ダイキリ	40000	エレナ								
タイゲタ	370000	ティナ								
タウルス	170000	ヒトミ								
ダリア	50000	かすみ								
タレイア	10000	リサ								
たんぽぽ	50000	かすみ								
チチ	40000	エレナ								
チューリップ	5000	かすみ								
ツァリーヌ	500000	エレナ								
ツバーン	175000	ティナ								
つばき	10000	かすみ								
ティアナ	170000	リサ								
ティアマト	375000	リサ								
ディケー	170000	リサ								
テキーラサンライズ	350000	エレナ								
デネブ	225000	ティナ								
デメテル	70000	リサ								
トキ	10000	レイファン								
トパーズ	115000	クリスティ								
ドラク	270000	あやね								
ドラコ	20000	ヒトミ								
トリヴィア	10000	リサ								
ドリュアス	125000	あやね								
ドルフィン	20000	ヒトミ								
ナイアス	10000	あやね								
ナイチンゲール	10000	レイファン								
なでしこ	370000	かすみ								
ニクシー	65000	あやね								
ニケ	–	リサ								
ニンフ	5000	あやね								
ネック	125000	あやね								
ネネ	45000	レイファン								
ネビュラ	20000	ヒトミ								
ネレイス	10000	あやね								
ノヴァ	5000	ヒトミ								
ノーマ	70000	ヒトミ								
ノーム	50000	あやね								
パール	220000	クリスティ								
パイロープ	–	クリスティ								

水着名	価格	販売キャラ	かすみ	ヒトミ	エレナ	レイファン	クリスティ	リサ	ティナ	あやね
バナシェ	10000	エレナ								
ババゲーナ	10000	エレナ								
ハバナビーチ	30000	エレナ								
バビー	30000	ヒトミ								
ハミングバード	170000	レイファン								
パラダイス	10000	レイファン								
パロット	10000	レイファン								
パンサー	−	クリスティ								
パンシー	30000	あやね								
パンジー	20000	かすみ								
パンダ	−	レイファン								
ヒアシンス	5000	かすみ								
ピーコック	−	レイファン								
ピクシー	370000	あやね								
ピクシス	125000	ヒトミ								
ピクター	30000	ヒトミ								
ピジョン	30000	レイファン								
ヒドラ	80000	ヒトミ								
ひなぎく	10000	かすみ								
ヒバリ	5000	レイファン								
ピピット	125000	レイファン								
ピピット（スカート）	500000	レイファン								
ヒョウ	−	リサ								
ビリディン	275000	クリスティ								
ファルコン	30000	レイファン								
ブーゲンビリア	220000	かすみ								
フェイ	30000	あやね								
フェニックス	−	レイファン								
フォーマルハウト	370000	ティナ								
フォックス	275000	ヒトミ								
フライングフィッシュ	85000	ヒトミ								
ブラックキャット	−	ティナ								
ブラックパール	500000	クリスティ								
ブラックベルベット	50000	エレナ								
ブラッディメアリー	40000	エレナ								
ブラッドストーン	375000	クリスティ								
フラミンゴ	170000	レイファン								
フリージア	80000	かすみ								
ブリジット	10000	リサ								
フリッグ	20000	リサ								
ブルーバード	50000	レイファン								
ブルームーン	80000	エレナ								
ブルーラグーン	20000	エレナ								
フレイヤ	45000	リサ								
プレオネ	280000	ティナ								
プレセペ	20000	ティナ								
プレデアス	120000	ティナ								
フローラ	245000	リサ								
フローライト	170000	クリスティ								
プロキオン	25000	ティナ								
ベアトリックス	370000	ティナ								
ペガサス	370000	ヒトミ								
ベゴニア	310000	かすみ								
ヘスティア	20000	リサ								
ベテルギウス	280000	ティナ								
ヘラ	600000	リサ								
ヘリオドール	40000	クリスティ								
ペリドット	275000	クリスティ								
ペルセウス	70000	ヒトミ								
ベローナ	10000	リサ								

水着名	価格	販売キャラ	かすみ	ヒトミ	エレナ	レイファン	クリスティ	リサ	ティナ	あやね
ヘロン	170000	レイファン								
ペンギン	370000	レイファン								
ホエール	370000	ヒトミ								
ホーク	125000	レイファン								
ホーク（スカート）	500000	レイファン								
ポラリス	−	ティナ								
ポルックス	25000	ティナ								
ポロネーズ	20000	エレナ								
ホワイトキャット	−	エレナ								
マーガレット	20000	かすみ								
マーメイド	−	あやね								
マーリン	30000	ヒトミ								
マイア	50000	ティナ								
マイタイ	20000	エレナ								
マッハ	600000	リサ								
マティーニ	550000	エレナ								
マリーゴールド	45000	かすみ								
マリーダ	125000	あやね								
マルガリータ	−	エレナ								
マンハッタン	350000	エレナ								
ミザール	80000	ティナ								
ミネルヴァ	90000	リサ								
ミラ	120000	ティナ								
ミルキーウェイ	370000	ヒトミ								
ミントフラッペ	350000	エレナ								
ムーンストーン	170000	クリスティ								
メテオ	85000	ヒトミ								
メリア	80000	あやね								
メロー	65000	あやね								
メローペ	5000	ティナ								
モスコーミュール	30000	エレナ								
モルガン	270000	あやね								
ユニコーン	30000	ヒトミ								
ユノー	10000	リサ								
ゆり	5000	かすみ								
ラートリー	600000	リサ								
ライラ	30000	ヒトミ								
ライラック	550000	かすみ								
ラピスラズリ	90000	クリスティ								
ラミナ	5000	あやね								
リゲル	500000	ティナ								
リトルプリンセス	270000	エレナ								
リトルベアー	220000	ヒトミ								
リブラ	70000	ヒトミ								
リリス	90000	リサ								
リンクス	20000	ヒトミ								
りんどう	−	かすみ								
ルサールカ	30000	あやね								
ルナ	45000	リサ								
ルビー	125000	クリスティ								
レイヴン	30000	レイファン								
レオ	30000	ヒトミ								
レグルス	25000	ティナ								
レティクル	220000	ヒトミ								
レトー	90000	リサ								
レプス	170000	ヒトミ								
ローズ	20000	かすみ								
ローズフィンチ	50000	レイファン								
ローン	475000	あやね								
ロビン	5000	レイファン								

Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

第12回

『DOA』キャラの謎を解く その2 力を求める男、そしてそれを追う女

本コーナーも12回目ということで、1年も続く長期連載コーナーとなりました。まだまだネタは尽きないので、今後とも応援よろしく！ さて今回も気になるキャラの裏話を公開だ。

前号から始まったキャラの魅力を紐解くコーナー第2回目は、ジャン・リーとレイファンの登場だ。強さだけを求める寡黙な求道者、そしてそれを追う天才少女というのが、『DOA』シリーズを通したふたりの関係だ。そんな結びつきの強いふたりに焦点を絞ろう。いったい彼、そして彼女はどんな経緯で生まれてきたのだろうか……？



←つねに強者を求めて闘い続けるジャン・リー。そしてその後ろ姿をずっと追い続けるレイファン。ふたりの魅力の一端をおなじみ板垣氏に語ってもらった。

力こそがすべて ジャン・リー制作秘話

――ジャン・リーは正統派キャラですね。

板垣　ふつうの格闘ゲームなら彼が主役でしょうね。でも僕らはそういうステレオタイプが嫌だったから、あえて主役にはしなかったんです。

彼はすごく思い出深いキャラなんですよ。僕が技表の設計、上段中段なり発生時間なりの設計をした2キャラのうちのひとりですから。もう1キャラはもちろんかすみなんですけど（笑）。ブルース・リーの映画を全部見て、いろいろ参考にしましたよ。

――かすみといい、板垣さんが設計したキャラは、扱いやすい印象ですね。

板垣　やはり僕自身が当時、格闘ゲームをよく知らなかったというのが出ているんでしょうね。ダメージを取りにいったのがジャン・リーで、速さを優先したのがかすみという感じです。

――レイファンとジャン・リーの関係は『3』でも続いていますが、初期段階からストーリーは練ったんですか？

板垣　かなり考えていましたよ。ゲーム中にはあまり出てこないけど、闘う理由というのが内面にあるわけで、そういうところからセリフや行動がすべて出てくるわけだから。2D格闘だとゲーム画面じゃけっきょく顔なんて見えないから、画面中で大面積を占める"服装"のデザイン、個性化が重要視されてたように思うんだけど。

でも『DOA』は3Dだからカメラがよれば顔もしっかり見えるし。記号的なところじゃなくて、もっと実体的にキャラデザを考えてましたね。服装デザインじゃなくて、ひとりの人間としての"人格"のデザイン。ドタバタしながら作ったけど、決してあとづけではなく、そいつがどういう人間なのかということを突き詰めて作りました。だから顔、体というところでのフィジカルな個性付けはもちろんのこと、そいつがどういう人間なのか？ という突き詰めの上から服装、動き、声やしゃべりかたというところを決めました。そのキャラの人としての成り立ちを突き詰めたというのかな？ 彼らの闘う理由は、そこからしか生まれてこないから。

ジャン・リーでいうと、人が力を欲するようになるには、なにか理由があるわけです。彼は孤児だったから、力ですべてを代替しようと考えたわけです。だからこそ彼は力を求めている。

――そのバックボーンがあるからこそ、ジャン・リーの技が発生したと。

板垣　彼には、ゲーム中でいちばんのダメージを持つ技を持たせなくちゃいけない。そういうトータルデザインで考えました。ドラゴンキックが最強でなくちゃいけなかった。で、最強にしたんですけど大変でしたよ。出かかりが見きれないという意見があって、本当に見きれないか、何十回も出し合って検証したりして（笑）。Team NINJA創世記のころの話ですね。けっきょく避けれそうで避けられなさそうというギリギリのバランスで調整できたと思います。モーションに気を遣って作ったからこそ、そこまでのバランスでいけたんだなといまは思ってます。

――技の発生は早いけど硬直時間はものすごく長いですよね。

板垣　気持ちよく技を出し切ったら、つぎはガマンしてもらう、そういうコンセプトのキャラですから（笑）。彼に関して、『2』以降で大事にしたのは、ドラゴンの名がつく技ですね。その技をすばらしくカッコいいモーションにするのが、うちのモーションチーム最大の悩みの種でした。

ドラゴン技がその魅力を増したのはクリティカルヒットの導入後かな。3D格闘って、ふつうの蹴り技で浮くときの通常浮きモーションってあるじゃないですか。でも僕はそんな固定化されたモーションが嫌いで、すべての技に対して専用のやられモーションを入れようと思ったんですよ。その中でも、いちばん楽しかったのが、ドラゴン技に対するやられモーションでしたね。

From Readers Illust FREAKS

はい、今回はちょっとスペース大きく取れた「イラストフリークス」。『DOAX』熱もそろそろ収まり気味なのかな？ 『DOAO』、『NINJA GAIDEN』が見えたきただけに、新作関連のイラストもよろしくです。

イラスト採用者には、「リーダーズボックス」のポイントとして500が加算されます。細かなルールに関しては62ページを参照ください。



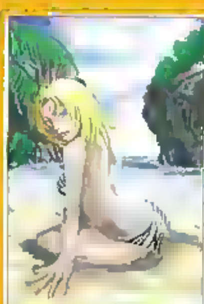
●滋賀県 ぼけろ

↑本物も登場したエコーですね。チャイナもいいけど水着もグー！



●東京都 保坂美樹

↓ハヤテ様～なあやね。一見かわいいけど、じつはシュール？



●大阪府 MAZU

↑かなーり肉感的なティナ。水着はリサのベローナかな。



●東京都 Dr.ひろい

↓「DOAO」採用いちばん乗り。新コスがかわいい感じだね。

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

変幻自在のかわいさ それがレイファンの魅力

——レイファンの人気は、ここまで出ると最初から思っていましたか？

板垣　彼女は最初はいなかったんですよ。太極拳はファン・フー、いまのゲン・フーですね。そういう時期もありました。中国拳法は太極拳と心意六合拳のふたつを入れようと最初から考えていたんだけど、中国拳法が多くなるのはどうか、という思いもあったんですよ。そこで熾烈なキャラどうしのイス取り合戦になりました。キャラを9人以上作れる状態じゃなかったですから。

で、レイファン自体最初の企画書にはいなくて、でも1996年のAOUショーに『DOA』を出展するにあたって、キャラが足りないということになって（笑）。ケリーとブルース・ルー、かすみしかいませんでしたから。3キャラじゃ、いくらなんでもまずいということで出てきたのがレイファンだったんです。モデルは実験用で作っていたのがあったので、そこにジャン・リーの技を入れました。それがレイファンのもとになったキャラですね。あやねのとき、スタッフをだまして作らせたときといっしょで、AOUだけのキャラとして急遽投入したんだけど、人気が出ちゃって（笑）。使用率も高かったりして、そこでレイファンを太極拳のキャラとして作ろう、となりました。

——レイファンは、ゲーム的にホールドが強いキャラという印象ですね。

板垣　レイファンに関しては、サターン版でかなり変えたキャラです。このゲームには打撃キャラ、投げキャラ、ホールドキャラという概念を持たせてあります。それは個性的でいいことなんだけど、いわゆるカジュアルゲーマーにはわかりづらかった。さらにそれに特化させることもひとつの手だと思うけど、僕らは打撃、投げ、ホールドのすべてを充実させて、あえてゲームの特性を感じなくさせるという手法を選択しました。じゃんけんで言うとグー、チョキ、パーのすべてをバランスよく持っているけど、じつはそのキャラはスーパーグーを持っているという具合ですね。何かを持っていないという特徴づけではなく、すべてを兼ね備えながら、さらに強い技を付加していくというやりかたです。その点で、レイファンはもともとホールドキャラだけど、サターンでは打撃を拡充させました。ホールドを使わなければ勝てないキャラから、ホールドを使うことでより強くなるキャラへの転身ですね。

——レイファンは『1』から比べると、けっこう変わったという印象ですが？

板垣　いちばんかわいくなったキャラじゃないでしょうか？　かわいければいいじゃんってキャラ自身が言ってるんでしょうね。いつも髪型とか変えてるし、コスチュームも無邪気なものが多い。いちばん無邪気なキャラですね。作っているモデラーの子が、そのキャラを本当に愛して作るとかわいくなるっていういい例ですね。

——ストーリー的にはふたりの今後は？

板垣　永遠のテーマ、ですよね。『3』では、果たしてどちらが勝ったのかは、まだちょっと語れませんが。バースとティナは永遠に親子げんかをつづけるでしょうし、それでいいんじゃないんですか？　つぎのふたりの関係にも注目してもらいたいですね。

（2003年6月10日収録）

DOA CHARACTER HISTORY

#02 JANN LEE & LEIFANG

孤高の拳士、ジャン・リーは孤児として中国広東省の孤児院で幼少を過ごした。愛を知らずに育った少年は、彼に足りない"何か"をつねに追い求めていた。ある日、偶然入ったテント小屋の映画館で、彼はその"何か"を見つけた。怪鳥のような雄叫びをあげながら幾人もの敵をその拳で叩きつける様に彼は魅了されたのだ。"力"、それこそが彼の心の虚空を埋める唯一の存在になった。純粋な強さ、強者を求める彼にDOA大会への参加は当然に感じられた。磨きあげたドラゴンの技は、第2回、3回も変わらず唸りをあげた。

天才少女、誰もが彼女、レイファンのことをそう言った。なんでもいちばんになりたい彼女がもっとも得意としたのが格闘技——太極拳だった。13歳のころには、道場に敵なしとなるまで上達するほどの実力だ。そんな彼女にとって暴漢に襲われる男の子を助けるのはたやすいこと。のはずだった。ナイフが光った。それでもなんとかなると思った。龍が煌めいた。助けられたのだ。彼女の自尊心は大きく傷つき、その龍、ドラゴンに借りを返す日々が続く。

そしてDOA大会でふたりは邂逅する。男は飽くなき強さのための、女はその強さを超えるための闘いであった。



つっちーのTeam NINJAってこんなとこ



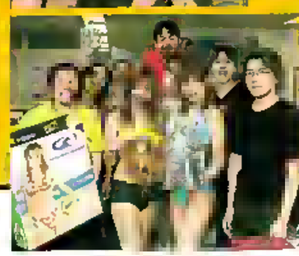
土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

水着で編集部を襲撃!?

"テクモオンラインショップ"にて好評発売中の『DOAX』水着で、ファミ通Xbox編集部に突撃訪問しちゃいました！　本来ならばセクシー度NO.1"アマテラス"を身にまとい、先陣を切って乗りこみたいところ!! ……だったんですが……（以下、省略）……。今回はスタイル抜群、超カワイーお姉さんにお任せしてみました！　それにしても……編集部のみんなが、あ〜〜んな笑顔ができるとはっ！　衝撃の事実でした……。みなさん、つぎに水着のお姉さんがいっしょじゃなくても、つっちーに変わらぬ笑顔をお願いします（笑）。



←男だらけの編集部に女神光臨―　校了中の荒れ荒野に一輪の華が咲きました。（編集部）



お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

泉水対談

第1回

マイクロソフト
泉水 敬
Takashi Sensui
×
ファミ通Xbox
相沢浩仁
Koji Aizawa

Mr.Xboxがここに誕生!?
MS泉水氏が業界を駆けめぐる！

マイクロソフトの執行役員にしてXbox事業部の責任者のひとり、泉水氏の連載がいよいよ開始。クリエイターはもちろん、ファミ通Xbox読者、MS経営陣たちとの対談に、乞うご期待！

相沢 今回ようやく「泉水さんに，ぜひともコーナーを」という願いが叶ってうれしい限りです。

泉水 ユーザーとも話してみたいし、林の後任としてパートナーさんとの橋渡しをやるようになったので，じっくりクリエーターの方とも話してみたい。それだけでなく，社内にも魅力的な人間はたくさんいるので，そういった広い意味で，いろんな方とお話しできるコーナーにしたいな，と考えてます。

戦略企画室って何？ まずは泉水氏の仕事をチェック

相沢 とはいえ，読者にしてみれば，泉水さんはマイクロソフトの偉い人，ぐらいの認識しかないと思うんです よ。そこで，ちょっとお仕事の内容を聞かせてもらえますか？

泉水 昨年，マイクロソフトに入社して年末まではマーケティングを担当，今年に入ってからは，それよりもう少し先を見据えたXbox事業の中・長期の戦略を考えています。これまでは戦略企画室のような部署がなくて，マーケティング，営業，パートナー営業部がそれぞれの立場で戦略を考えて，それを大浦がまとめていたんですよ。でも，大浦がアメリカに転籍になったので，取りまとめを組織的にやる部署を作ろうという話になり，いまの部署ができました。今回，林が退社したということもあり，パートナーリレーションの営業も統括するようになりました。



マイクロソフト単体での戦略だけでなく，ほかのメーカーさんの今後のソフトをふまえたうえで戦略を考えられるようになったので，今後は一貫したXbox戦略が実現できると思います。

相沢 戦略を考えるということですけど，戦略って，ものすごく幅の広い言葉ですよね。具体的にはどんなことをやる，やってきたんですか？

泉水 最近の話でいうと，キャッシュバックキャンペーンに関しては，ミーティングに参加してどんなものにするのがベストなのかを，マーケティングの人間といっしょに考えました。戦略室としてやっているおもな内容は，ユーザーの声を中心とした市場調査から今後の戦略を考えることです。さらにもっと長期的に，3年後だったり5年後という長期的な戦略を，アメリカの戦略を傍目に見ながら考えていくというのがメインの仕事になります。

相沢 キャッシュバックキャンペーンですが，これからXboxを買うユーザーにしてみればまたとない機会ですよね。すごくいい企画だと思います。でも，いま持っている人たちにとっては「僕らに何かないの？」というのが正直な感想だと思います。そのへんのフォローをマイクロソフト，そして泉水さんはどう考えているんですか？

泉水 僕らはいまふたつのミッションを持っていると考えてます。ひとつは新しいXboxユーザーを獲得していくことですね。同時に，すでにXboxを購入しているユーザーの方に対しては，持っていてよかったと思わせる満足度を上げることです。

今回のキャンペーンは，直接的には前者を対象としたキャンペーンには違いありません。でも，既存のユーザーのお話を聞くと，彼らがいちばん望んでいるのはコンテンツの充実，つまりは良質なソフトをいっぱい出してほしいということなんです。そのためにはやはりハードの普及台数が重要になってきます。台数が増えれば，自ずとソフトというのは集まってくるものですからね。その意味で，キャンペーン等でユーザー数を増やして，サードパーティーから見て，より魅力的なハードにしなくてはいけないと思います。直接的には現ユーザーの皆さんには関係のない話に思えるかもしれませんが，中期的に考えると直結してない戦略だとは決して思っていません。

もちろん現ユーザーの満足度を上げなくてはいけません。その点は，定期的に行ってきているXbox Live Partyであったり，Xbox Live上でのチャンピオンシップなど，さまざまなプロモーションを計画しています。さらにはコンテンツの面に関しても，いままでのような形でのタイトルの提供以外の方法もプランニングしている段階です。この点は，今後に期待していただきたいと思います。

自社だけじゃない！ つねに続けるパートナー探し

相沢 いままでと違うタイトルの提供というと？ 具体的にはどんな方法をとろうと考えているんですか？

泉水 以前からユーザーさんに，海外で発売されているタイトルをもっと手軽に楽しみたいというお話をいただいていました。もちろんアメリカのソフトは日本のXboxでプレイすることはできない仕組みになっています。これをもっと手軽に楽しんでいただける方法はないかと模索しています。

相沢 Ubiの「ゴーストリコン」をマイクロソフトが販売するように，マイクロソフト自身が積極的に海外ソフトを移植していこうということですか？

泉水 そうです。「MotoGP」もその形での移植になります。マイクロソフトゲームスタジオのブランドとして出せるものはもちろんのこと，それ以外の方法も含め，つねにさまざまなソフトメーカーと交渉を続けています。今後はもっと積極的な展開になりますよ。

相沢 中期的な面で海外のソフトを移植しつつも，泉水さんはパートナー営業部部長として日本のサードパーティ



Xboxユーザーですら、そのすばらしさの一部しか堪能していないかも

相沢浩仁 *Koji Aizawa*
ファミ通Xbox編集部編集長。Xboxへの愛は「編集長日記」を読んでもらえればわかるだろう。ファミ通.comメールマガジン、Official Xbox Magazine、Joypad等にもコラムを執筆中。

林さん、おつかれさまでした!!

　5月いっぱいでお辞めになるということですが、最後に読者にメッセージを残していただけませんか？
林　マイクロソフトに入社して、11年、そしてXbox事業に関わることになって2年半が経ち、これからもっともっとXboxを広めるためにできることがたくさんある現状ですが、今回本当に個人的な理由で退職することになりました。この2年半やらせていただいて、各パートナーの方からご意見、ご指示をいただき、昨年から販売にも携わることもでき、またファミ通Xboxで連載を作っていただいたりと、本当に充実してきた時期だっただけに、もう少しいい形で退職したかったというのが正直な感想になります。
　でも僕ひとりが辞めるからといって、Xboxが日本市場でダメになるなんてことは絶対ありませんし、Xbox事業本部は、さらなる日本マーケットへの施策の投入はもちろん、新たなソフトの供給はこれまで以上にありますので、そこは読者のみなさんには安心してもらいたいと思います。いい加減な言いかたになってしまうかもしれませんが、今後は1ユーザーとして、そしてマイクロソフトに入社する以前からの友人である泉水を、友だちとしてバックアップしていければと考えています。
　いままで僕らを応援してきてくれたパートナーの方、読者のみなさんを裏切らずに、僕が生きている限りはXboxを応援していきたいと思います。



林真佐人
先号まで好評連載を持つも、5月末日をもってMSを退社された。

ーのソフトも考えているんですよね？
泉水　もちろんです。パートナー営業部は、全世界に向けての展開を日本のパブリッシャーさんと交渉する窓口でもあります。必ずしも日本だけの発売だけでなく、海外でソフトを出す場合の交渉もですね。だから日本で発売されない国内ソフトの可能性もあります。「日本のXbox事業部は、日本のために働いてないのか！」と思われるかもしれませんが、それは違います。
　欧米ではXboxは日本より成功してますから、そこにはビジネスチャンスは十分あります。それを紹介しない手はないですよね。まずはXbox用のソフトを開発していただかないことには話が始まらないわけです。その延長線上で、それを日本でも発売してもらう交渉がやりやすくなります。我々がいちばん気にしているのは絶対的に日本の市場です。最終的に日本にどんなソフトを持ってこれるかを大事に交渉に挑んでいます。
相沢　それにしても、たとえばこれから3ヵ月を見ると発売予定のソフトが13本と非常に少ないですよね。こういう状況が長く続いては……とも思うんですよ。これは今後変わっていく？
泉水　それは重々承知しています。でも、だからといって1ヵ月後にソフトを出せるかといえば出せないわけですよね？　我々にできることは、パートナーが開発していてまだ発表されていないソフトが数多くありますから、それをなるべく早い段階で発表して現ユーザーに期待を持っていただくことでフォローしていきたいと思っています。

ユーザー第一主義！ イベントと体験版の効果とは？

相沢　僕が非常におもしろいなと思っているのがXbox Live Partyです。それほど参加できる人数は多くないし、関東近辺の人しか遊びにこれないという面はあるけど、ほかのどのハードメーカーもやってない、Xboxならではのイベントですよね。
泉水　ユーザー数が少ないからこそできるトライがあります。今後の事業を考えるうえでのテストにもなりますから。トライだ、テストだと挑戦的にやってはいるものの、やはり問題点がありますよね。参加人数は限られてしまうし、場所の問題も承知しています。だから、できるだけ多くの方が参加できるようペアで入場できるようにしました。また、今後は東京だけでなく地方都市でもやろうという案が出ています。これは、そんなに遠くない未来に実現できるのではないでしょうか。
相沢　まだまだこういったユーザー主体のイベントは続けていくんですね。
泉水　相沢さんに、そろそろいいから止めればって言われるまでは続けようと思ってますよ（笑）。Xbox Live Partyのよさは、やはりユーザーと僕ら社員が直接会話できることですね。あとユーザーどうしが話していることを直接聞くことができるというのは、我々にとって非常に大きなメリットがあります。ユーザーの方が、我々の大きな資産であるというのを再認識できる場ですね。だからこそ、やめるべきイベントではないし、これからも、もしかしたらもっと人数を呼べるように方法を変えるかもしれませんけど、続けていきますよ。
相沢　僕はXboxのゲームはとても楽しいものが多いと感じているし、それを仕事上ということもありますけど、享受しているんですが、日本ではXboxってどんなハードなのか知らない人も多い。ユーザーですら、そんなに数多くのゲームを買ってプレイできるかと言えばそうでもない。そういう部分で、Xboxを広く知らしめるためにどんな戦略を考えてますか？　このあいだ本誌についた『メックアサルト』の体験版は、けっこうインパクトが大きかったみたいですが。
泉水　それはひとつ課題として認識しています。とくにこれから年末にかけてXboxをどうアピールしていくかですね。このあいだファミ通Xboxさんに体験版をつけさせていただいて、間違いなくXboxに興味を持っていただいている方に対するアピールとしては最適だったと思います。これからも戦略に利用させていただきますので、よろしくお願いします（笑）。
（2003年6月16日収録）

パートナーのソフト展開を踏まえ、一貫した戦略をこれからは実施します



泉水 敬 *Takashi Sensui*
マイクロソフト執行役員　Xbox事業本部戦略室室長に加え、パートナー営業部部長としてサードパーティーの橋渡し役も務める。今後の日本でのXbox戦略に欠かせないキーパーソン。



対談を終えて

　今回は泉水氏の仕事内容の紹介的な記事にしようと、本誌編集長相沢との対談になったわけだが、泉水氏の口から出てくる言葉からは、自己紹介よりも、今後のXboxの戦略に対する熱い想いが伝わってきた。
　これから本誌読者やサードパーティーのクリエーター、そしてマイクロソフト社内スタッフとの対談を企画しているわけだが、それこそ今号以上の熱いものになるだろうと期待させられる対談だった。（編集部）

読者投稿コーナー

Rbox リーダーズボックス

心のこもった投稿が来ればいいの。載せられるはがきには限度があるしね。それにボツにするのって良心が痛むし……。前号のはがきラッシュは偶然だったのかな……なんつって、いつまでも過去にしばられないRbox。今回も気張ってスタートです。



レターコロニー 500

超法規的措置により、宇宙空間での移住を許可された3人組が鼻歌まじりにお届けするお便りのコーナー。

キャローン！ 近ごろ、テレビアニメの「ドラえもん」になんとなく違和感を覚えるスーリンです(ス)

――宇宙に来てからというもの、毛が生え替わらなくなったニャ～(宇)

●バイトのセンパイがXboxを買いました。でも18禁のDVDゲームしか買っていないそうです。なんかムカついたので、女性のセンパイ数人にばらしました。 岐阜県 紅葉

ひとつのジャンルにこだわるのは、決して悪いことじゃないゾ(船)

――Xboxソフトを1本も買わないというのも、ある意味男らしいニャ(宇)

なんか違うような気もするけど。女性の先輩たちの反応が気になるわ(ス)

●先日「ソウルキャリバー2」をけっこう大きな音を出してやっていたら、隣りのおじさんが「じょ、女性の悲鳴が聞こえた～！ 大丈夫か～！」と慌てて駆け込んできました。僕は驚きながら「あ、あの、その……ゲームの音なんですけど」と答えると、おじさんは「いや～ゲームだったんかね～。もう少しで警察呼ぶところだったよ～！」と言われ、またしても驚きました!! 今度からは音量に気をつけたいと思います。 山口県 央倫

ウチでも昔、隣りの家で大量のおばさんたちが集会を……(船)

と思ったら「ドリフ」見てたっていうんでしょ？ どうせ(ス)

●先日、弟がDVDを見ていたのですが、ふと見るとなにか変なんです。何がおかしいかというと映像が戻ってるんです。何をしているのかと聞くと「見終わったから巻き戻してるの」と真顔で言われてしまいました。こんなときはどんなリアクションをすればよいのやら……(汗) 広島県 モケスプリング

――ゲームのディスクを逆さに入れても、裏世界は出現しないニャ(宇)

音楽CDを裏にして入れても、B面は入ってないしな(船)

弟さんには真実を教えないで、これからもボケ続けてほしいわ(ス)

●両親に「6月13日って何の日か知ってる？」って聞いたら「何かあったっけ」って言われました。息子の誕生日くらい覚えてくれ～！ 滋賀県 ロック

――プレゼント買って隠してるときに、よく言うよな。それって(船)

30過ぎると、ホントにみんな覚えててくれなくなるけどね(ス)

――宇宙でブランド物ねだるのは勘弁してほしいニャ(宇)

●友だちとXboxをするとき、お菓子を食べながらプレイするのですが、友だちの握った僕のコントローラーは毎回お菓子の油でベトベト。もう嫌になります。何かよい方法ないですかね？ 助けてください。 熊本県 仮面トミダー

口を開けるとお菓子を放り込んでくれるお姉さんがいればなぁ(船)

お箸使うといいわよ。お菓子の袋は"パーティー開け"でね(ス)

――ポーズ機能を使用禁止にすると、スリリングでおすすめニャ(宇)

●このまえ、コンビニで変わったおじ様がいました。その人は誰もいない空間に指を差して怒鳴っていたのです。世の中、不思議がいっぱいですね。 茨城県 雪泣手

――突発的に宇宙と交信が始まっちゃったのかニャ？(宇)

――私も昔、靴下をはいたおやじの裸族を目撃したわ。コンビニで(ス)

――コンビニは、おやじをおかしくする何かでもあるんだろうか？(船)

●友だちにジュースをおごってもらったときのこと。友だちがジュースの入った袋をブンブン回していたら、袋が破けて僕のジュースが高く舞い上がり、近くの小さい川にホールインワン。……しばし呆然としていました。その袋には友だちのジュースも入っていたのに、友だちのジュースは、なぜか吹っ飛びませんでした……。 青森県 ユキヨ

――キャッチ＆リリースの精神……って、どうなのよこの場合？(船)

――放物線を描いて飛んでいくジュースって、なんだか美しいわね(ス)

――人の頭に当たらなかったのだけが不幸中の幸いだニャぁ(宇)

●先日、家族で焼き肉屋に行ったときで、また父がやってくれた。頼んだビールがなかなか来ないことに腹を立てた父は、通りかかった店員にいつものように怒鳴りつけた。とにかくペコペコ謝る店員。そんな店員と目が合った俺。……よく見たら俺の先輩やん！ もう夕食どころではない。父とはもう出かけない。本当に。 神奈川県 サンキュー肉

――前号の続編が到着！ 酒飲むまえからいいキレしてるなぁ(船)

――息子との人間関係まで気まずくする破滅型父さんだニャぁ(宇)

――2度あることは3度あるんでしょうねぇ。これって……(ス)

●近所のガソリンスタンドでは、ガソリンを入れると、毎回ハサミをくれます。しかも調理用。 岐阜県 米騒動

――みんなからフロイト系と呼ばれる我輩でも、そこの店長の心理はちと読めないなぁ(船)

――ぜひとも人柱となって、そこの店長さんにハサミになったワケを聞いてきてほしいニャ(宇)

●僕の家の裏にはトトロが出てきそうな森があるのですが、万が一、出てきたら僕はどうしたらいいですか？ 群馬県 みっともない

むむ、金の臭いがする(船)

――もし現れたら、誰よりもさきにウチらに教えてほしいニャ(宇)

――たまには海賊らしいこともしないとね(ス)

●いま、杉山清貴さんのヒット曲の数々をBGMにして「DOAX」をやっています。5.1ch用スピーカーを設置したおかげで音の迫力、空間の広がりなども実感できるようになりました。キャラたちと背景とが、ピッタリ夏のイメージをかもし出していて、すごく楽しいです。 大阪府 T-O

――ゲームするときもサングラスにアロハで決めれば、『DOAX』も「二人の夏物語」だね(船)

――まぁ、それはオメガトライブだけどね……(ス)

●自分が応援している俳優やアーティストが徐々に有名になっていくのってうれしくないですか？「私のおかげ」なんて思っちゃったり。かといってあまり有名になるのも嫌で、「俺はずっと応援してんだよ、にわかファンとは違うんだよ」と複雑な気持ちになってしまいます。 福岡県 NAO

――デビュー戦でドロップキックしか出せなかった新人女子レスラーが、観に行くたびに技が増えてくのには感激したな。もう退団したけど(船)

――と、おセンチなところで今回はここまで。お悩み、ペット自慢、サファリパークでの松島トモコ目撃情報など、お便り待ってます！(ス)

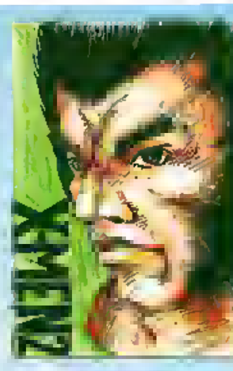
ポイントについて

…が採用されるとポイントが加算されます。獲得したポイントは2004年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋Xbox本体＋…みソフト2本】、【2位：記念楯＋お好みソフト2本】、【3位：記念楯＋お好みソフト1本】●さらに獲得ポイントに応じた全員プレゼントも！【5000ポイント達成：編集…内容はそれぞれ変わります)】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】 ※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただ…

ギャラクシーイラストコンテスト

600 ポイント

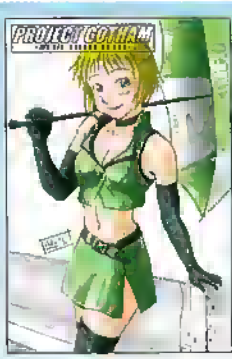
大量投稿もいいけど、思い入れたっぷりの1枚って、僕は好きだなぁ(スカした感じで)(船)



和歌山県　ウルヴィー
顔面アップで力強いタッチのウルヴァリン。強い男の人も、やっぱ乙女の憬れよね(ス)



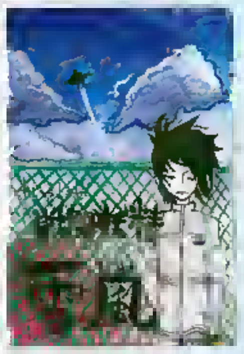
京都府　朝倉たつみ
舞ってる花びらは桜かしら? 巫女さんって、いくつになっても乙女の憧れよね(ス)



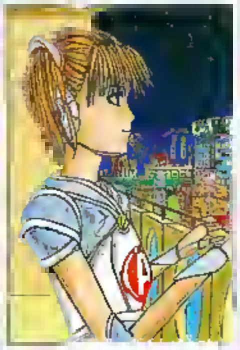
兵庫県　桂月すいか
ゲームには登場しませんが、Xboxのレースクイーン。こんな想像イラストもOK牧場(船)



神奈川県　みーたん
サイバーアタックチームのりんごちゃん。同じ猫型なのに随分な違いだニャ(宇)



福岡県　TRICK
濃紺の空に浮かび上がるひと筋の飛行機雲……雰囲気出てるねぇ(船)



大阪府　T・O
よーく見ると、窓の外の街並にはXboxの広告がいっぱいだニャ(宇)

今月の一等星

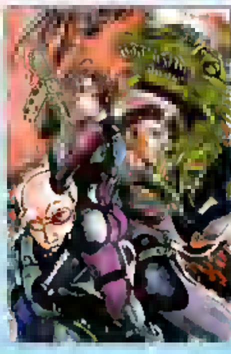
1500 ポイント



福岡県　走る棺桶
バックの恐竜が迫力の『ディノクライシス3』。3人のポーズもそれぞれ決まってます! 恐竜のウロコもリアルね(ス)



岐阜県　NGM
色使いがとても美しい。さらさらっと描かれているようで、手抜いてないね(船)



大阪府　MAZU
独特の雰囲気があるMAZUさんの作品。筋張った恐竜が不気味でグーです(ス)



福岡県　兼定和泉
「鑑」の3号機を擬人化。全身メカメカしい女の子って妙な魅力があるかも(船)

もしもXbox

500 ポイント

毎度おなじみもしものコーナー。お題は「もしもゲームキャラの能力を使えたら?」

キャラクターエディットでお気軽整形。

大阪府　MAZU

これなら親にも気兼ねなくできるしね(ス)

ブリンクスになって女の子に、あんなことやこんなことを……と考えているのは僕だけじゃ絶対ないはずだ!!

京都府　CIPHER

——もう少しつっこんだ具体例が聞きた……(船)

『JSRF』のペインティング能力を身につけたら、プロのイラストレーターとしてデビューしますけど。

東京都　Dr.ひろい

——確かに、あんなにす速く美しく描けたら、パフォーマーとしても大成しそうだニャ(宇)

次回のお題は「もしもゲームの所持が1本しか許されなくなったら?」です。お題も募集中よ(ス)

Rbox 駆け込み宇宙センター

500 ポイント

お悩み、愚痴など、嫌なことがあったらお気軽に。相談料無料、秘密厳守。

●今日は大学でテストがあったので気合入れて1番乗りで教室に座りました。しばらくすると自分のまわりにも人があつまってきました。なんか仲良しグループらしく、聞いているとあとから来たくせに、「てゆーか邪魔な奴多くねー。マジ空気読めん奴最悪。俺たち固まって座りたいのに。」と言っていました。間違いなく自分のことなので腹立ちました。

熊本県　FA02

——「おどれらのが邪魔なんじゃい。やんのかコラ!」……と腹話術(ス)

——「望みどおりオレが固めてやんよ」とヤンキー口調で接着剤攻め(宇)

——ここは穏やかに席をゆずってあげようや。ブーブークッションを忘れずにな。ポイントあげるからご機嫌なおしておくれ(船)

川柳流星群

500 ポイント

競争率低めのこのコーナー。とりあえず、日々思うことを五・七・五にすればいいんですよ。

夢の中
男だけの
ビーチバレー

熊本県　仮面トミダー

評●潜在的な願望って夢に出るんだってニャ(宇)

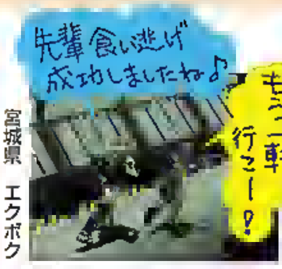
声だけで
P.A.S.S.と育む
恋心

茨城県　雪泣手

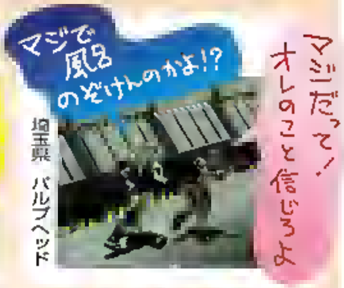
評●あと何十年かしたら、現実になるぞきっと(船)

よく耳をすませば

相変わらず、たくさんの"声"が届く当コーナー。今回から、いちばん多かった同様ネタも載せることにしたぞ(船)



宮城県　エクボク



埼玉県　バルブヘッド



福岡県　NAO

次回のお題は……？

あなたの脚本で、この写真に命を与えて下さい。メイクドラマ！



多数意見発表　今回もっとも多かったのは「待って～ハニー」「私を捕まえてごらんなさ～い」みたいな感じだった。次回もナイスな声、楽しみにしてるよ。

ブラックホール漫画塾

絵を描くのが苦手な人は、写真のコラージュでも一発ネタでも、何でもよろしくてよ。おもしろければ（ス）



大阪府　MAZU

世の中みんな同じ星座だったらラクでいいよニャ(宇)



福岡県　NAO

女の子の半分はワガママでできてるのよね(ス)

実録 つれづれLive日記

Xbox Liveにまつわるオモシロ体験談や悲喜こもごもを披露してね（ス）

久しぶりに「PSO」をやろうとしたら，ボイスコミュニケータが見あたらなかった。捜すのが面倒だったので「ま，いいか」とあきらめ，とりあえず知り合いたちと合流。ときどきショートカットのセリフを出す程度で何となくプレイしてたら，仲間から別々に「なんかあった？」ってメールがきた。なんかうれしかった。

東京都　我王



Xbox開発事業団

風呂場でもできるように防水加工をする。大阪府　Canmo

ハードディスクにテレビ録画ができるバージョンを作って，家庭用ビデオの位置を奪う。

長崎県　田舎ゲーマー

四角じゃなくて丸い本体を！これでオカンが足の小指を打っても安心だね♪

神奈川県　サンキュー肉

マイクロソフトも携帯ゲームを作りましょう!! グラフィックはだんぜんキレイにできると思う。

山口県　央倫

マイナスイオン発生Xbox。ゲーム中だけでなく，いつでもマイナスイオンを発生させて，あたかも部屋の中で森林浴をしている気分になれる。

宮城県　エクボク

車載専用モデル。ハードディスクを利用してカーナビにも使えそう。渋滞になってもゲームで遊べてストレスもナシ。

埼玉県　よっしー

編集部サテライト通信

「Xboxゲーム、オールクリアーに挑戦！」スタート2ヵ月めにして早くも難航の兆し？

ブレイブゲーマーへの道 vol.3

「今月は異様に仕事が忙しかったので……」開口一番、挑戦者いじりい(20)はつぶやいた。先月、初体験(自称)の恋愛ゲーム『ブレイブナイト』で2度の失恋を食らって以降，明らかに攻略ペースが落ちている。'1歩進んで2歩下がる"では永遠にゴールは見えない。立つんだ，いじりい!

ルール

一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ。

一、遊ぶ順番はクジ引きで決定。

一、同時に2本のゲームの並行プレイを許可する（クリアーしたものから、つぎの1本と入れ替え）。

5/28　気分を変えて，もう1本の『ドリホー』をプレイしたいと思います。しかし，掘れども掘れどもアイテムのひとつすら出てきません。パワー源のビーブばかり消費して貧乏のどん底です……。

5/30　初めての遺跡発見！ 感動の余韻に浸っていたらモンスターにやられました。

6/2　がむしゃらに発掘→同じ場所を掘りすぎ→落盤で死亡，という自分の失敗パターンに気づきました。ちょっと考え直します。

6/3　大苦戦の末，最初のステージ"死者の砂漠"をクリアーしました。「遅いよ」なんて担当Eさんの言葉，僕の耳には届きません。

6/7　ふたつ目のステージは2階層に分かれているようです。

6/8　2層目をほとんど掘ることなく第2ステージ"王家の谷"をクリアーできました。ラッキー？

6/11　発掘ペースがなかなか上がらない僕に神様（担当Eさん）からお告げがありました。「なんでドリルを改造しないの？」えっ……？（改造ってなんだろ!?）

6/12　改造の効果は絶大です。削岩スピードがケタ違いです。べつに改造できることを知らなかったわけじゃないんです。ただ，将来に備えて貯金を……。そんなことより，どんどん遺跡を発見できます。今日1日で3つ目のステージ"原初の地平"を攻略できました。

6/13　最終ステージです！ ラストスパートです。しかし，どのステージも見た目の変化に乏しい，っていうか同じ風景なのでちょっと精神的な限界が……。



↑「ドリホー」のラスボス。長かった……。

6/14　やりました。長かった戦いに終止符を打てました。自宅で「よっしゃ！ ボケが!!」と本当に声を上げてしまいました。（今回は進行が遅かったなぁ。Eさんに何て言い訳しよう？ 鉄拳制裁だけは逃れなくては……）

ブレイブゲーマーまで あと **91／94タイトル**

募集中コーナーご案内

…ターコロニー：おたより何でも！ ゆかいな（？）パーソナリティがコメントします。●イラストコンテスト：カラーまたは白黒のイラスト。Xboxゲーム関連のテー…！●もしもXbox：「もしも○○だったら？」という毎回変わるお題への回答。●駆け込み宇宙センター：「ねえねえ聞いてよ！」と言わずにはいられないグチや…、お聞きします。●川柳流星群：Xbox関連の話題を五七五で。●よく耳をすませば：写真の吹き出しに入るセリフを考えてみよう。

Reader's review

発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

カンフーパニック

クロスレビュー平均点 7.3点 ／ [illegible] 7.8点

画面がものすごくキレイです。対戦アクションゲームとしての基本が非常によくできているために、ひとりでのプレイも楽しいです。キャラクターに関しては賛否両論だと思いますが、プレイしているうちにぜんぜん気にならなくなりました。接待用にも必須の渾身の一作です。

大阪府　サファイア　プレイ時間……23時間

笑えるほどムダに(？)美しい映像は一見の価値あり。荒削りそうな見た目に反して、先行入力コンボなど"できること"は多く、遊び込むほど爽快感が増す渋い作り。ローカライズも丁寧だ。全体的に、キャラの濃さのわりには攻撃アクションや破壊エフェクトが地味目なのが残念。

東京都　愚王　プレイ時間……30時間

N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment

クロスレビュー平均点 [illegible] ／ [illegible]

言葉を教えることそのものをゲームにしたというアイデアの勝利でしょうか、最初は感情を持たないP.A.S.S.がどんどん人間に近い話しかたになっていくのには非常に感動しました。個人的に不満だったのは、行動範囲が狭いことと時間に縛られるプレイスタイルです。

大阪府　サファイア　プレイ時間……40時間

やり始めはP.A.S.S.に話しかけることにとまどいましたが、慣れれば気軽に楽しめます。会話と呼ぶにはほど遠い感じですが、クイズや音楽を聞いたりもでき退屈はしません。P.A.S.S.の動作や声はとてもかわいらしいので愛着は持ちやすいです。録音した曲が聴けるのはGOOD。

熊本県　FAO2　プレイ時間……15時間

エクスチェイサー

クロスレビュー平均点 [illegible] ／ [illegible] 6.7点

ワラワラ出てくる敵を倒しつつ探索し、少しずつパワーアップしていくチクチク感が心地いい。後半ステージの一部にひとりでクリアーするのがやたらキツイ場面があるのと、20キャラに対し6キャラ分しかセーブできないのが欠点。アイテムやお金が投射攻撃をさえぎるのも×。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……10時間

敵の数が多くて戦闘がおもしろい。くり返し遊んでも飽きがこない。自分の行動でステージが変わってくるので、いろんな戦いかたができておもしろいと思う。視点変更が好きなようにできないから、ちょっと見にくいところが×。4人同時に遊べるのでぜひ友だちと遊んでください。

富山県　オーディン　プレイ時間……10時間

大戦略VII

クロスレビュー平均点 7.5点 ／ [illegible] 8.5点

「これぞ大戦略の進化形」という感じ。基盤となる部分は初期の『大戦略』から受け継いだまま、グラフィックや進行速度が格段に強化され、間延びしないのでやっていて飽きない。兵器も現代テイストなものが追加され、昔からのファンも『大戦略』初心者も存分に楽しめる1本だ。

神奈川県　サンキュー肉　プレイ時間……13時間

ザ・ワイルド・リングス

クロスレビュー平均点 6.8点 ／ [illegible] 6.0点

エディットモードの内容はかなり豊富。自分が作りたい選手はほぼ理想どおりに作れるのでうれしい限りです。しかし、エディットモードばかりに力を入れてしまったせいなのか、肝心の試合のほうはスロー気味……。でも格闘好きだったら、そんな短所も受け入れられるでしょう。

群馬県　みっともない　プレイ時間……45時間

O・TO・GI～御伽～

クロスレビュー平均点 8.0点 ／ [illegible] 8.3点

圧倒的な映像美に加え、"和"の世界に見事にマッチした音楽と流麗な剣技が見る者を引き込んでいく。地形さえ変えてしまう攻撃は、まさに"破壊感"。武器を集める楽しさも○。難易度がやや低めなので物足りなさを感じるのと、オマケ的な要素や明るいステージがもう少し欲しかった。

福岡県　TRICK　プレイ時間……30時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従って、皆さんがプレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。つぎのレビュアーは、あなたです！

①レビューするソフト名
②名前(ペンネーム)
③プレイ時間
④レビュー文章
　(21文字×6行)
⑤総合評価(1～10点)

はちみつガーデン

その16. みちおちゃん工作の時間 ―ディノクライシス3編―



http://www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

2003年6月30日現在（総集計まであと9号）

順位	名前	都道府県	ポイント
1	MAZU	大阪府	4300p
2	サンキュー肉	神奈川県	4000p
3	TRICK	福岡県	3300p
4	NAO	福岡県	3100p
5	元気娘	神奈川県	2600p
	Re:Play	兵庫県	2600p
7	走る棺桶	福岡県	2500p
8	T・O	大阪府	2300p
9	Dr.ひろい	東京都	2100p
10	エクボク	宮城県	2000p
	米騒動	岐阜県	2000p
	よっしー	埼玉県	2000p
13	NGM	岐阜県	1900p
14	Valth	広島県	1600p

15 阿部知美／FAO2／奥猛／GAMES BOND／サファイア／みっともない／零亜／なっけ／バルブヘッド／勇治了／ロック　各1500p

投稿のきまり

①はがきか同サイズの厚紙に必ずペンで書いてください。
②各投稿の裏には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号を記入してください。メール投稿の場合も忘れずに！
③各あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。
④封書でのまとめ投稿も可能です。その際は各はがき（厚紙）に必ず、②と③の項目を記入してください。
⑤メールでイラストを送る際は以下の規定を守ってください。
・ファイル容量は1M以内(圧縮はZIPかStuffit形式で)
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG(その場合は低圧縮で)。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はかき、封書でのおたより
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでのおたより
xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は7月11日(金)必着です

募集中コーナーご案内

●ブラックホール漫画塾：はがきサイズまたは4コマで、おもしろマンガに挑戦。●実録つれづれLive日記：Xbox Live上で体験したエピソードを詳しく報告してください！●Xbox開発事業団：Xbox関連の「こんなのがあったらいいな」という商品企画を大募集。[illegible]め、とんでも系、どちらでもオーケー。イラストも大歓迎。●読者レビュー：発売中のXboxゲームを一刀両断。

大島流 極上ゲームレシピ Naoto Ohshima GAMERECIPE

文・イラスト
大島直人 Naoto Ohshima
(株)アートゥーン　取締役／ディレクター
「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」ディレクター

小学6年ごろの親友から突然電話が掛かってきた。もう遠い昔――ホコリの被った記憶から、6年生の自分がひょっこり顔を出した。彼が現れたこと、とてもうれしく感じました。

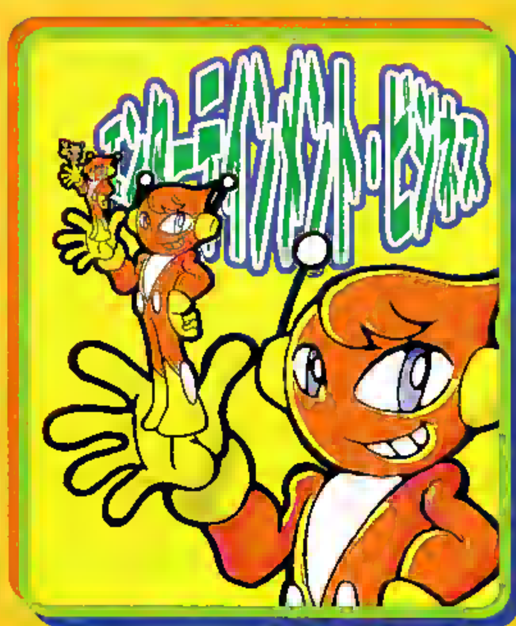
その12　作品と商品

ゲーム制作という仕事で生まれた産物は、作品なのか商品なのかということに悩む自分がいる。「どちらでもいいじゃない」と思われるかもしれないが、そこに私のこだわりがある。

作品、商品という言葉の定義にはさまざまな考えかたがある。私自身、それを「商品」と言い切ってしまえば楽ではあるのだ。なぜなら、ゲームソフト自体は個人の産物ではなく、多くのスタッフとの共同制作だから。また、このソフトの著作権は個人ではなく、企業に属していることがほとんどである。よって、主張する権利もないのに「(自分の)作品」と言うのも何だかおかしな気もする。さらにつけ加えると、作品という言葉そのものにもマイナスイメージを持っている。どうもユーザーを無視しているような、独りよがりな感じがあるからだ。

では、私は「作品」と言わないのかというと、それも違っていて、同業者の前では「商品」、そうでない場合では「作品」と言っている。どうしてそのように表現するのか。それは「商品」という言葉にもマイナスイメージを持っているからなのだ。「商品」という言葉は制作者と産物のあいだに距離を感じる。まして、制作者とユーザーとの距離はもっと遠く感じるのだ。

つまり、私のこだわりとは、自分たちが制作した産物にみんなが驚き、楽しんでもらえる。ユーザーから販売流通スタッフまで、多くの人が喜べる仕組みを成立できるようなゲームを制作したいのだ。どうあがいても、ゲーム制作は私にとって趣味でもボランティアでもなく、ビジネスという現実なのだ。私の思うところの「作品」と「商品」の、よいところだけを取った言いかたがあるとすっきりするのだが……。



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。65ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox N15 フランス発 Xbox事情

Par Gregoire Hellot



GREG (Gregoire Hellot)

13年間同じゲーム誌に勤めていたけど、イギリスのくそ出版社に買収されたので6月末で辞めちゃう。魂のない雑誌はいらないからね。そして、だからこそファミ通Xboxはやめない。これからもよろしくお願いしまーすぅ。

TITLE 車ッマミーア（くるまっまみーあ）

ちょっとまえまで、クルマゲーが流行ってた。なぜって、3Dで走るのは気持ちいいから。じゃ、なぜロボットゲーや宇宙戦艦ゲーは流行らないのか？　それはですね、ロボットを持つ夢を見る人が少ないから。ヨーロッパでは(日本は知りませんが)男一匹にとって、かっこいいクルマはひとつの権利なのです。僕の、あるガールフレンドの元彼はかっこ悪かった。四角い体型で足が短いけれど、かっこいいクルマを持っていた。TTってクルマ。本当にかっこいいよ。ちょっとミーハーだったそのガールフレンドは、ムッシュよりクルマに惚れた(もちろんキープはしてなかったんだけど)。これはどういう意味？　非美男子でも、かっこいいクルマがあればきれいなお姉さんとつき合えるって意味かな？　かっこいいクルマ(を持っている)＝かっこよく見られる。それさ。

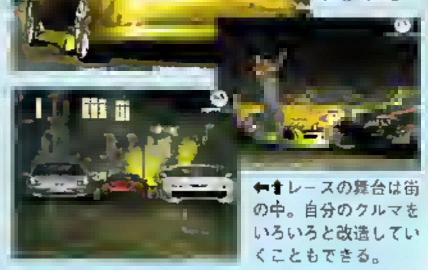
社会的な"武器"とも言えるのかな、高いクルマ。だから男はふつう、かっこいいクルマを持つ夢を見る。男のもうひとつのホビーになったゲームではもちろん、すぐにクルマをテーマにしたタイトルが現れた。3D時代になって、よりリアルで気持ちいいドライブゲームが出てきてからは、どんどんレーシングゲームの人気が上がった。たったひとつのゲーム『グランツーリスモ』のために、それが遊べるゲーム機が話題になった。ヨーロッパはドライブゲームに染まり、4つのタイヤが出てくるゲームしか売れない時代もあった。

けれど、時は流れ、『グランツーリスモ』の「3」はヒットしたけれど、ほかのクルマゲーの売上が減ってきた。ただ走るより、クルマ＋αのものが人気になってきたのです。日本ではまだ発売できていない『GTAⅢ』と『GTA Vice City』が、昨年全世界でいちばん売れたゲームソフトでした。主人公が目的を得て、クルマを奪い、街のあちこちをドライブする。ミッション＋ドライブ、それが当たった。

いま、すごく注目されているElectronic ArtsのXbox専用『Need for Speed: Underground』もそうです。もともとレーシングシリーズだった『Need』が生まれ変わる。街中でのドライバーどうしの決闘、頼まれた届け物、命知らずのマフィアの追っかけ。「進化した、超きれいで超リアルなレーシングゲーム、ここにあり」って感じ。最新技術により、光の反射やクルマの物理処理もすごくリアル。全機種同時発売予定で、欧米では来年1月だそうです。日本でも、ひと味違うレーシング、売れるのかな？



←実物よりも美しい(?)クルマのグラフィック。映像はどこまで進化する？



←↑レースの舞台は街の中。自分のクルマをいろいろと改造していくこともできる。

▼▶コラムなんて書いたこともない自分がプロレスゲームのためになんでもやってみようと考え、提案したのが契約でその心境はまさに「この道を行けばどうなるものか」でした。それでも、何とかやってこられたのは、ゲストのプロレス・ネットの皆さん、そしていつも締切に遅れがちな自分を温かく(?)見守ってくれた「RAW2」開発スタッフのおかげだと思います。コラムは終わりますがプロレスゲームはまだまだ出るし、進化していくと思います。皆さん、これからもプロレスとプロレスゲームをよろしくお願いします。僕もプロレスを少しでも多くの人に楽しんでもらうために日々がんばります。日本発売は未定ですが現在制作中の「WWE RAW2」もぜひプレイしてみてください！ ありがとうございました！（荒井健太郎）



プロレスゲームをよりおもしろく遊ぶための熱血コラム!!

1/2ページ 1本勝負!! 最終ラウンド

SMACKDOWN! vs RAW

若手ディレクターガチンコ対談!!



千早拓

代表作は『闘魂烈伝』、『SMACK DOWN!』シリーズ。信条は"自分が欲しくなるゲームを作る"こと。

前号に引き続き、ユークス千早氏と本コラム執筆者アンカー荒井氏の対談をお届け。開発者から見た日米ゲームユーザーの比較や世界に向けてのゲーム制作について若きディレクターたちがアツク語る！ 今回はふたりがイチ押しという海外プロレスゲーム情報もあるぞ！



荒井健太郎

Xbox版『WWE RAW』シリーズを担当。本コラムの執筆者でもある。現在『RAW2』を制作中。

アメリカ人は勝つまでリセット

荒井　ふだんはどんな風にしてゲームを作ってます？

千早　アンアンチックな開発っていうんですかね。開発現場には、机を仕切るパーティションがないんですよ。だから横にいるものどうしが集まって、とにかくよく喋る。ゲームを作り始めたときは、取り側して、新しいネタをどれだけ入れられるかを徹底的に話し合うんです。でも、話したことを全部実現しようとしたら、まとまらない。出されたアイデアをどれだけつぶさずにまとめるか。マネージメントやデバッグの期間も含めて計画するんです。個々の開発スタッフから出されたネタをどれだけ入れられるかが生命線になりますね。アンカーさんでは、どんな流れで開発を進めているんですか？

荒井　うちは逆です。最初にやることをバーっと出しちゃって、大まかなスケジュールを立てて、順を追って製作していきます。「こうしたほうがいいんじゃない？」って意見が出たら、少しずつ修正します。最初に風呂敷広げすぎて、削るハメになるってオチなんですけど（笑）。

千早　健全なやりかたですよね。最初に計画を作って。

荒井　そうなんですけど、この方法だと開発者がゲームを作るうえで持っているエネルギーが出にくいんですよ。WWEって何が起こるかわからないから、いろんなことに対処できるような道筋を作っておかないとダメなんですよ。

編集部　おふたりは、プロレスゲームを作ってて、海外ユーザーと日本ユーザーの違いを感じることってありませんか？

千早　感じます！　開発するときは「こういう風に展開するんだよ」って、THQ（発売元）の人が、アメリカ人の感覚を教えてくれますけど、いちばん違うのは……日本人みたいに情緒を楽しむってことをしない。雰囲気で遊んだり、笑わせるとか。そうした感じはスキじゃないみたいですね。

荒井　やっぱり、"全力でやって勝つ"が基本になりますか。

千早　ええ。たとえば、ゲームの中に"シーズンモード"や"ストーリーモード"を入れるじゃないですか。僕らの感覚だと「プレイヤーが負けたときでも、そのプレイが続くようにしたほうがいいかな？」と思ったんですね。負けたときはこのルートを進むとか。でも、そういうのをアメリカ人は嫌いがちですね。勝つまでリセットします。

荒井　それじゃあ、負けたときのルートなんか作らないほうがいいじゃないかと（笑）。

千早　そうなんですよ！　負けたときの救済措置はなくて、ゲームオーバーでいいんじゃないですかねえ。負けたことを背負いながら、つぎの試合に挑む、みたいなことは好きじゃないみたい（笑）。もう全敗じゃないと!!（笑）

荒井　でも、相手が弱い＝いいわけじゃない。

千早　そうなんですよ！（笑）。そこそこ強くて、プレイヤーが勝ちたい要求を満たさないといけない。

荒井　ワガママですね（笑）。『UFC』を制作したときもそうだったんですけど、アメリカのユーザーって1回クリアーしちゃうと「このゲームはオレの中でクリアーしたから終わり！」って見ることが多いんですって。だからコンピューターを強くして、なかなか終わらないようにしてくれって開発側に依頼がきたりして。

世界でウケるプロレスゲームって？

荒井　アメリカのプロレスを見てて感じたんですけど、プロレスには当然、勝ち負けがあるじゃないですか。アメリカ人は、とくに勝敗に執着しますね。

千早　どんなに乱入して卑怯な手を使っても、反則勝ちでも白星がつくことが重要みたいな。

荒井　そうした感覚って、最初わからなかったんですよ。でも、それを追求していかないと、海外でウケるゲームを作るのは難しいと思いますよ。

千早　うん。逆に日本の雰囲気で楽しませるゲームって、ワールドワイドでなくなる危険があるかもしれない。アメリカ人の考える、"気持ちいいものが絶対"とか"勝つことがおもしろい"って感覚は、世界の基準にあっていると思いますから。世界で売れている日本のゲームは、ちゃんとその辺のことをやっているような気がしますよ。大きいことを言っちゃえば、ハリウッド映画に通じるものがある。

荒井　いつも僕はゲームを作っていてそこにぶつかるんですよ。興行収入を上げるためだけのハリウッド映画でいいのか？　奥深い文化みたいな部分はやらないのか？って。

千早　それはわかるんですけど、アメリカのゲームはハリウッド映画的であっても、ゲームの基本をふまえたうえで作っているものも多いんじゃないかと。『GTA』にしても開発者のやりたいことをキッチリ押さえたうえで、誰が見てもおもしろいと思えるものにしている。

編集部　荒井さんの考える路線だと、売れそうにないゲームになりそうですね。だって、スタン・ハンセンが主役のゲームを作りたいっていうんですよ。

千早　ダハハ！　すごいですね。

荒井　ハンセンだけじゃなく、つねに新しいプロレスゲームの形はないかと考えているんですけど、ぜんぜん、売れそうにないものばかり（笑）。だけど、より深い部分まで追求するゲームもないと、プロレスゲームの可能性やおもしろ味が広がりにくいと思うんですよ。何かしらの基盤があってこそ、爽快な部分も成り立つと思うし。

千早　なるほど。じゃあ、深い部分はお任せして、王道メジャーな部分はユークスが引き受けますよ！

荒井　じゃあ、僕はよりディープに心のひだを読み取るような（笑）文学的プロレスゲームを目指すってことで！

音楽とプロレスが融合した!?
DefJamVENDETTA

対談の最中、「いま興味のある海外プロレスゲームは？」とおふたりに質問したところ、ふたりの口から「Def Jam」なるゲーム名が返ってきた。これはいったいどんなゲームなのか？『Def Jam』とはエレクトロニックアーツとヒップホップレーベルの"Def Jam"が手を組んで作り出されたプロレスゲーム。『エキサイティングプロレス』シリーズや『WWE RAW』のようにプロレス団体からライセンスを受けたゲームではない。それゆえ登場キャラはレスラーではなく、Def Jamアーティストたち（もちろん実名！）。場違いな感じもするが、彼らのリング上での戦いはレスラー顔負けの完成度。残念ながらXboxではないが、日本では8月にPS2版が発売される。"プロレスゲーム"ファンなら、一度は遊んでみたい作品だ。



↑開発は日本のメーカー。『バーチャプロレスリング』のAKIが担当している。発売元はEA。PS2とゲームキューブでリリース。

旬の声優さんをリレー形式で綴る

Angel Voice エンジェルボイス

Vol.9　山本麻里安

300～400本のソフトを持つゲーム好き

私、中学生のころにテレビアニメの『美少女戦士セーラームーン』が大好きだったんです。主人公のうさぎちゃんも中学生だったのですが、うさぎちゃんが泣いたり、笑ったり、恋をするたびに共感して「アニメは勇気を与えてくれるんだ」ということを初めて知りました。それで、"声優"っていう仕事に興味を持ち始めたんです。

高校生になってから声優養成所に通い始めたのですが、当初は母に猛烈に反対されました。もともと両親とはとても仲がよくて、ふだんは聞き分けのいい娘なのですが（笑）、そのときばかりは強烈に自己主張しまして……。いまではすっかり私を大バックアップしてくれている母なのですが、このまえ「なんであのとき私が声優をやりたいって言ったときにオーケーしてくれたの？」って聞いたら「あなたの目に負けたの」って言われました（笑）。「この子には勝てないな」って……。なにかをしたいっていう強い気持ちを持っていると、絶対に実現できる強いきっかけになるんだと思います。

ゲームはすごい好きで、テレビを1台、ゲーム専用にしているくらいなんです。近所にゲーム好きのいとこがいて、共有財産という形で、300～400本くらいゲームソフトを持っているんです。ほぼどんなゲームも遊んでいるのですが、印象に残っているのは、逆にヌルいゲームだったりします（笑）。

私はけっこうゲームのお仕事から何かが広がっていくということが多くて、そもそもデビュー作が『ピノッチアのみる夢』（※1）のララティーナ役だったんです。『e tude prologue 揺れ動く心のかたち』（※2）では、イベントで初めて秋葉原を体験しましたし（笑）。あと、忘れられないのが、『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ』（※3）のエマ役ですね。なにしろあの『メタルギア』ですよ！　私がやれるとは思っていなかったので、オファーをいただいたときは「ホントですか!?」って感じでした（笑）。

今後出演してみたいゲーム作品は『アンジェリーク』（※4）かな。私、『アンジェリーク』がものすごい好きなんです。当時恋愛シミュレーションは男性のものだっていう固定観念があったときに、革新的だったじゃないですか。出たときは友だちとガッツポーズをしました。ただ、私が出演して汚してしまうのも何なので、一生ファンでいようかと思っています（笑）。



PROFILE
やまもと・まりあ

ゲーム『ピノッチアのみる夢』でデビュー。以後アニメやゲーム、ラジオにと精力的に出演。現在『山本麻里安のキャラメルカフェDVD』（発売元：ソニー・ミュージックディストリビューション）が発売中。

悪女を演じてみたいという山本さんへのファンレターはこちら……
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-14-3　松田ビル2F　アイムエンタープライズ内

※1：'99年PS用ソフトとしてタカラから発売。ピノキオをモチーフにした育成シミュレーション。　※2：'98年セガサターン用ソフトとして拓洋興業から発売。男女2人を主人公にした恋愛シミュレーション。　※3：'01年PS2用ソフトとしてコナミから発売。いわずとしれた小島秀夫監督による人気アドベンチャーシリーズ。　※4：'94年にスーパーファミコン版が発売されて以降、たくさんのハードで発売されているコーエーの人気シミュレーションシリーズ。

基本アクションと序盤の流れをフォロー



満を持して発売された「ディノクライシス」最新作。攻略第1弾となる今回は、物語序盤の最短ルートを公開。また、ホバーを使った基本アクションと各種武器、敵キャラクターの攻略方法も参考にしてほしい。

タイトル	ディノクライシス3		
発売元	カプコン	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	発売中(5月26日)	価格	6800円(税別)
開発	カプコン	制作者	プロデューサー:三上真司
ブロック数	ゲームデータ:4ブロック以上 対象年齢 15歳以上	システム対応	—
その他			

ブースターユニットの活用が攻略の第一歩

『3』最大の特徴は、背中のホバーを使用したアクション。ホバーは単に移動時間を短縮するだけではなく、ジャンプと組み合わせての障害物の突破や戦闘中の回避運動など、ゲームのほぼ全般で必要とされるテクニックだ。ホバーを使ったアクションにはおもに以下の3つ。状況にあわせて使い分けていこう。


←エネルギーゲージは、優先して強化しておくといい。

ホバー
右トリガ+左スティック

ホバーは高速移動のほか、ダメージを受ける電流床を無傷で突破することができる。戦闘中は左トリガで方向を固定しながらホバーすることによって敵の背後に回りこむことも可能だ。なお、エネルギーゲージは左スティックを倒してダッシュした直後に大きく減るので、戦闘中などに細かいダッシュをくり返すとエネルギー切れの危険がある。相手が突っ込んできた場合など、危険なとき以外での多用は避けるように。


←使用後はエネルギーが回復する時間を作りたい。

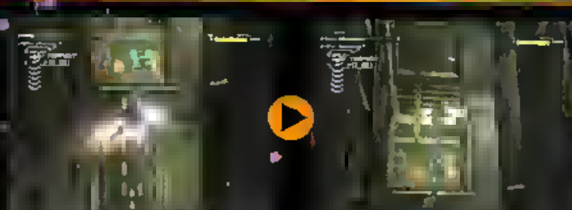
滞空
空中にいるとき右トリガ

空中で右トリガを引くと、しばらくのあいだだけ落下速度がゆっくりになる。途中で視点が切り替わったときの保険として、ジャンプで足場を渡るときはつねに滞空状態で移動したいところだ。時間がたつと落下速度は通常に戻るので、過信は禁物だ。なお、落下の勢いがついている状態だと右トリガを引いても滞空の効果は出ないので、ジャンプ中にトリガを引いたりホバー状態で足場から飛び出すなどの工夫が必要だ。


←ジャンプ距離を伸ばしたいときは迷わず使おう。

ホバージャンプ
ホバー中にBボタン

ホバー中なら空中にいてもその場でジャンプができることを利用して、遠いところにある足場へジャンプするテクニック。ホバーで空中へ飛び出しても滞空の効果があるうえ、ホバーによる高速移動の勢いもあるため、距離があってかつ高い場所にある足場へ移動することができるのだ。このテクニックを使わないと取れないアイテムや進めない場所も存在するので、しっかりとマスターしておきたいところだ。

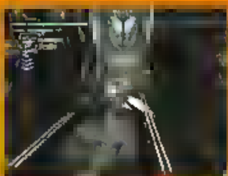

←ホバー状態で足場を飛び出し、適当なところでジャンプ。トリガを引き続ければ滞空で距離を伸ばせる。

敵と武器の特徴をチェックして戦いに臨め

これまでのシリーズより、さらに敵との戦闘がメインとなっている本作。凶悪なクリーチャーの攻撃をしのぐには、自分の使用する武器と敵の能力を知ることが大事だ。ここでは主人公・パトリックが使うメインウェポンとワスプの攻撃力と使いかた。さらに今回攻略している ストーリーの範囲内で出現する敵キャラクターの能力を公開する。

ワスプのストックは早めに増やしておこう

ワスプは武器のほかにトビラのカギとして使われる。トビラを開けるには10個以上のワスプを必要とする場合もあるので、新しいワスプを入手したら早めに所持数を上げておくこと。



←戦闘でもワスプを使える余裕を作ろう。

ヘビーバルカン

通常弾

威力は低いが無限に使用できるうえ、連射がきく。たいていの敵は通常弾で押せるはずだ。ため撃ちは敵のスキをうかがうか、遠距離から主観視点で使おう。

攻撃力:1×5発(7~24×1発)



↑とにかく手数が重要。敵が出現したら撃ちまくって体力を削ろう。

ワイドショット

弾が広範囲に広がるものの、威力は低く射程もかなり短い。使うときは必ず接近戦で。ため撃ちにすると威力は変わらないが同時発射数と射程が向上する。

攻撃力:2×12発(2×18~36発)



↑接近すればかなりのダメージが期待できるうえ、相手をひるませられる。

レーザー

高い威力をもち、弱い敵なら貫通してダメージを与えることも可能。ため撃ちは、命中しているあいだだけダメージを与えるレーザーを一定時間発射する。

攻撃力:15



↑アルゴルでも2発で倒せる攻撃力を誇る。所持数を上げると便利だ。

ワスプ

テンペスト

レーザー1発あたりの威力は低いが、連射するので攻撃力はなかなかのもの。最大5体同時発射できるが、ふだんは1、2体ずつ小出しに使ったほうが効率がいい。

攻撃力:2



↑アルゴルなど堅めの敵が2、3体出現したときに出せば、安全に戦える。

ジャガーノート

バリアをまとって敵に体当たりするワスプ。同時発射数は3体だが、攻撃力の高さでカバーできる。テンペストでもてこずる強敵に使うといいだろう。

攻撃力:4

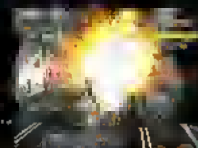


↑飛行速度と攻撃範囲が広いが、バリアを破壊する敵には効果がない。

インフェルノ

一定時間飛行後爆発してダメージを与える。威力は絶大だが、命中させるためには敵をおびき寄せる必要がある。有効活用するにはテクニックが必要だ。

攻撃力:25



↑ほかのワスプと違い、近くに敵がいないとムダ撃ちになるので注意。

序盤に登場する敵キャラクターの能力をチェック

アルゴル

比較的高い体力と攻撃力をもつ序盤の強敵。離れた相手を見つけると電撃を放って攻撃してくることも。戦うときのポイントは、攻撃力の高い体当たりを仕掛けられる敵の正面に立たないこと。後ろにまわりこんでも尻尾攻撃があるので、つねに間合いをとることも大切だ。また、複数の相手に囲まれたら惜しまずワスプを使うべし。なお、出現しても逃げられる場合は相手にしないほうが得策だ。

→敵に対して左右へかわさないと攻撃を受けてしまう。





←体当たりは初期体力の4分の1を減らす威力をもつ。

攻撃パターン	威力
かみつき	24
体当たり	30
ジャンプ攻撃	24
電撃攻撃	25
尻尾攻撃	14

リゲル

集団で出現する敵。鎌首を持ち上げての飛びかかり攻撃を回避すれば問題なく倒せるはず。なおワイドショットなら与えるダメージが3倍になる。

攻撃パターン	威力
飛びかかり攻撃	14
のしかかり攻撃	2/秒
噛みつき攻撃	1/秒



↑相手が鎌首を持ち上げたら、ずその場から離れること。

↓のしかかり攻撃はかなりのダメージ。ザコでも回避は重要だ。



セントリー

レーザーで侵入者を攻撃する小型兵器。発射まえにはレーザーポインターで狙いをつけるので、やられるまえにこちらから倒してしまおう。耐久力はないので狙いさえつければ問題はない。

攻撃パターン	威力
レーザー	10
接触	1



↑見えずとも銃口が何かを狙っているあいだは攻撃し続けよう。

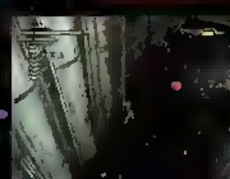
↓わずかだが接触でもダメージになるので、なるべく倒そう。



オートマイン

こちらを感知すると赤く点灯しながらゆっくりと接近し、一定の距離まで近づくと自爆する。近づかれるまえに倒せば問題ないが、エリア切り替えなど、回避できないときは警戒しよう。

攻撃パターン	威力
自爆	30



↑爆風に触れてもダメージになるので、なるべく離れて攻撃。

↓爆発のダメージはかなり大きい。視界外の敵接近に警戒せよ。



※掲載している数値はすべて編集部調べによるものです。

オズマンディアス号船首が舞台となる序盤を攻略

ここからは、パトリックたちがオズマンディアス号に入ってから初めてソニアにキャラチェンジするまでを、マップとともに攻略する。アクション面での難所はとくにないので、アルゴルさえしのげれば問題はないはず。300年の時を経て、再び姿を現した宇宙船の内部でパトリックたちが見たものとは？　それは、ぜひ自身の目で確認してほしい。

マップの見かた

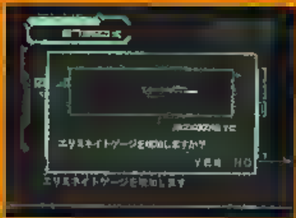
マップ上の矢印は、物語を進めるうえでの最短ルートを示している。アイテムの補給やタクティカルクレジット集めは一切考慮していないので注意。イベント以外での敵出現は、部屋に入ったときにランダムで決定されるので、BGMが戦闘中になっている場合は、たとえその場で敵の姿が見えなくても周囲の警戒を怠らないように。

マップ上の記号

- サポートターミナル
- ロックされたドア
- フォーメーションチェンジ端末
- キーアイテム
- タクティカルクレジット(TC)
- リゲル
- アルゴル
- セントリー
- オートマイン

サポートターミナルでの強化ポイント

サポートターミナルでは、回数制限付きでステータスの強化とアイテムストックの増加が可能。序盤は、今後安定してエリミネイトポイント(EP)を稼げるようにエリミネイトゲージを強化。アイテムはリカバリーキット・S、Mを中心に、テンペストなどのワスプと、余裕があるならレーザーを増やすとあとあと便利だ。



⬆体力とエネルギーは腕前でカバー。不安ならリミットブレイカーで対処しよう。



つねに動きながらリゲルと戦え

シャッターを開けるとイベント発生後にリゲルの大群との戦闘に。いきなり囲まれた形で戦闘に入るので、すぐにホバーでその場を離れよう。あとはヘビーバルカンを連射すれば倒せるが、近くのワイドショットを使ってもいい。



⬅適度にホバーで移動しながらヘビーバルカンを撃っていれば、難なく倒せる。ソニアも自動で攻撃に参加してくれる。

電流床はホバーで

このポイントには床に電流が走っている。ホバー状態ならダメージを受けないので、右トリガを引きながら一気に駆け抜けよう。

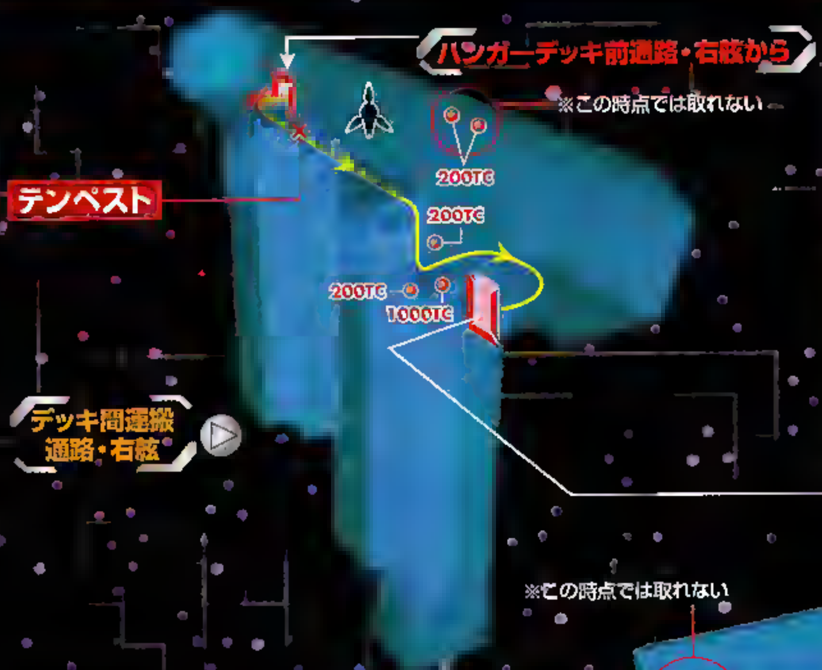


アルゴルの奇襲に注意

通路に出るとアルゴル出現のイベント発生。終了後、いきなり電撃を放ってくるので、すぐにホバーで回避しよう。あとは相手の体当たりを警戒しつつ、ヘビーバルカンで攻撃だ。



⬆ホバーで相手の狙いを外しつつ攻撃。狭いので逃げ場に注意せよ。



アルゴルは無視しても大丈夫

この部屋にはランダムでアルゴルが出現する。この時点で内部のTCは取れないうえ、アルゴルはEP稼ぎに向かないため、ここに長居する必要はない。部屋に入ったら敵の有無にかかわらず、ホバーで先へ進んでしまおう。



←敵が出現していなくても、部屋に入ったらつぎの部屋へのトビラへホバーで走り抜けよう。敵と戦う必要はあまりない。

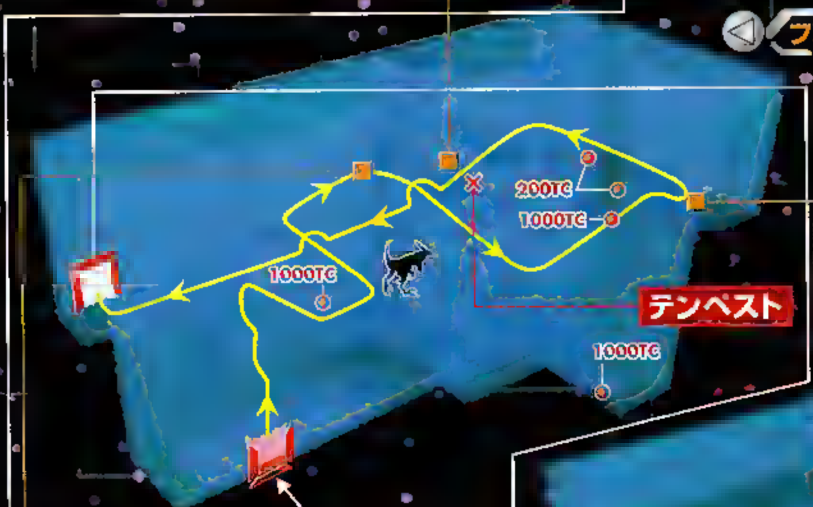


ショックスイッチを撃つ

フロントデッキへ続く道をふさぐシャッターは、マトの形をしたショックスイッチを攻撃すれば開く。このスイッチはあとあと頻出するので、この特性を覚えておこう。



←ここはふつうに撃っても作動するが、ため撃ちが必要な場所も。



床のスイッチでシャッターを開ける

このポイントは、床のスイッチの上に乗るとシャッターが開く。シャッターはスイッチから離れるとゆっくりと閉まり始めるので、十分に開くまでスイッチの上に乗ってから、ホバー移動で一気に駆け抜けよう。



動く足場に乗りシャッターのスイッチを入れる

行く手をふさぐ巨大なシャッターは、マップ上方のスイッチで開くように。スイッチのある端末までは、動く足場に乗って移動する。下は電流床なので落ちないように。



↑足場の位置がうまくつかめないときは、主観視点に切り替えよう。



ランダムで出現するアルゴルに注意せよ

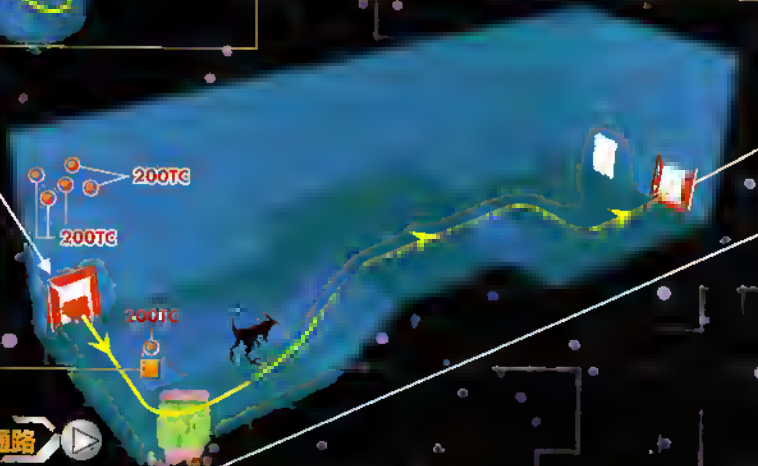
フロントデッキ前エントランスには、全域でアルゴルがランダム出現する。この場所はマップが複雑で戦闘には向かないため、なるべくなら敵を無視して先へ進みたいところ。戦わざるを得ない場合は、ワスプを活用しよう。



⬅カベなどから突然出現するうえに、狭いところでの戦闘を強いられる。2体以上出現したら、ワスプで掃除しよう。

ホバージャンプでTCが入手可能

左右の通路が合体したおかげでTCの落ちている足場へ移動が可能に。中央の高台からホバージャンプしてTCをすべて回収しよう。





リゲルを倒してポイント稼ぎ

通路奥のTCが落ちているあたりには、ランダムでリゲルが出現する。リゲルは倒すのが簡単なうえ、コンボボーナスがつくのでポイント稼ぎにもってこいだ。EPはこの先いくらでも必要になるので、いまのうちに稼いでおこう。



⬅やや狭い場所での戦闘になるので、敵の攻撃を受けないように。つねに動き回って戦うのがリゲル戦の基本だ。

床が上下に動くように

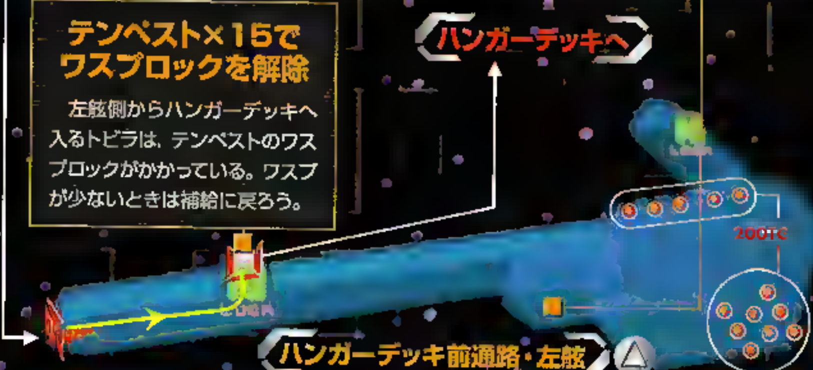


フォーメーションチェンジ後は、左右の通路に続く床が上下に動くようになる。床が上りきったときにジャンプすれば、これまで取れなかったTCも入手できるのだ。

⬅セントリーを倒しつつ、すべてのTCを回収しよう。

テンペスト×15でワスプロックを解除

左舷側からハンガーデッキへ入るトビラは、テンペストのワスプロックがかかっている。ワスプが少ないときは補給に戻ろう。





スイッチを入れるとリゲルが出現

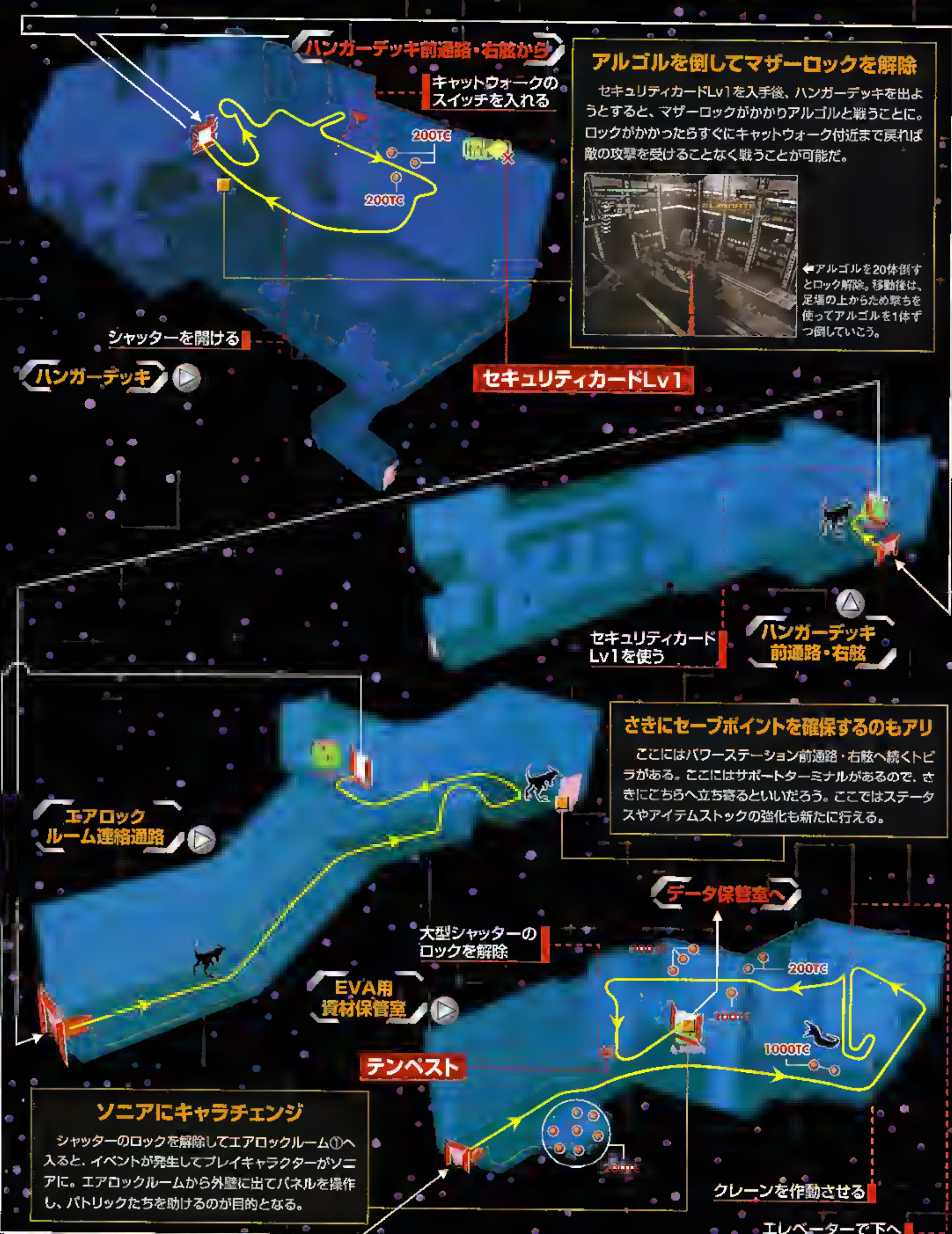
デッキ内の小型艇を使って足場に登り、キャットウォークのスイッチを入れるとリゲルが出現する。スイッチのある足場は戦いに向かないので、まずは下に降りて戦うこと。

➡下に降りたら、広い場所を確保しながら戦おう。

フロントデッキへ寄り道して クレジットの精算と補給を

最短ルートでは、右舷からハンガーデッキへ入ることになるが、EPが貯まっていたり、これまでの戦いで回復アイテムやワスプを消耗している場合は、ここでフロントデッキ・右舷のサポートターミナルまで戻ったほうが無難だ。

⬅貯まったポイントを有効活用するためにも、ここは補給へ戻るべし。ワスブロックで使ったテンペストも補充しておこう。



アルゴルを倒してマザーロックを解除

セキュリティカードLv1を入手後、ハンガーデッキを出ようとすると、マザーロックがかかりアルゴルと戦うことに。ロックがかかったらすぐにキャットウォーク付近まで戻れば敵の攻撃を受けることなく戦うことが可能だ。

←アルゴルを20体倒すとロック解除。移動後は、足場の上からため撃ちを使ってアルゴルを1体ずつ倒していこう。

さきにセーブポイントを確保するのもアリ

ここにはパワーステーション前通路・右舷へ続くトビラがある。ここにはサポートターミナルがあるので、さきにこちらへ立ち寄るといいだろう。ここではステータスやアイテムストックの強化も新たに行える。

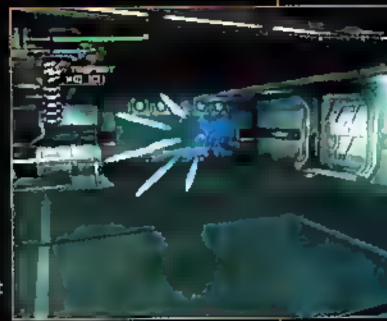
ソニアにキャラチェンジ

シャッターのロックを解除してエアロックルーム①へ入ると、イベントが発生してプレイキャラクターがソニアに。エアロックルームから外壁に出てパネルを操作し、パトリックたちを助けるのが目的となる。



ソニアの能力と装備について

ソニアのメインウェポンは、カベに当たると跳ねかえるレーザー。ただし貫通力はなく、威力もヘビーバルカン並み。能力値も初期のパトリックと変わらないので無理は禁物だ。



➡TCやEPもパトリックとは別にカウントされる。



管理装置で足場を調節する

カベの端末を操作すると床のスイッチが使えるように。このスイッチに乗るとエアロック使用許可証までの足場が上下に動くので、向こうへ渡れる高さになったところを見計らってスイッチから離れよう。

パネルを操作

オズマンディアス外壁①の最奥にあるカベのパネルを操作すると、ソニア編はいったん終わり。彼女の稼いだEPはのちのち精算できるので、ここまでに出現するオートマインはすべて倒してポイントに替えておくことをおすすめする。





視界外からの体当たりを警戒

ここではオートマインが出現する。見つけたらすぐに間合いをとって反撃しよう。体当たりさえされなければ、それほど面倒な敵ではないはずだ。ソニアを感知すると視界外からでも接近してくるので、姿が見えなくてもキャラが狙いをつけているようなら攻撃を続けること。色が背景とまぎれるのでこちらを探知しない状態での発見は難しい。

一定時間内にすべてのシャッターをくぐれ

エレベーターを降りてすぐの端末を操作すると、エアロックまでのシャッターが一定時間だけ開く。ただし、シャッターを抜けるのは、内部の敵を倒してTCを回収してからのほうが安全かつおトクだ。

宇宙空間での操作

宇宙空間など無重力状態のエリアでは、Bボタンが上昇、右トリガが下降になる。また、すべての操作に慣性がつくので、派手にキーを入力するのは禁物だ。外壁には敵も出現するので、少しずつ勢いをつけてゆっくりと進んでいこう。

基本システム解説＋ストーリーモード・ミッション5までを徹底攻略!!

MECHASSAULT



タイトル	メック アサルト		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	バトルメカアクション
発売日	発売中（6月12日）	価格	6800円（税別）
開発	マイクロソフト	制作協	
ブロック数	9ブロック～ 対象年齢 全年齢	システム対応	5.1ch Xbox Live 12人
その他	システムリンクケーブル対応（8人同時プレイ可能）、Xbox Liveでプレイ時には8人同時プレイ可能		

本作の歯応えある難易度に苦戦している人も多いはず。そこで攻略第1回目の今回は、そんな人たちのために戦場に赴く際に覚えておきたい基礎知識を解説。さらにミッション5までをマップ付きで攻略する!

基本を知らずして厳しい戦線を生き抜くことは困難! メックの特徴や有利に戦うためのコツをレクチャー

操作方法を覚えることはもちろん、メックの選びかたや有利に戦いを進めるポイントなどを知らないと、序盤でもあっさりやられてしまう。そこでミッション攻略に入るまえに、メックウォリアーとして絶対に覚えておきたい基礎知識を伝授する。しっかり読んで、ワードオブブレイクの野望を砕いてほしい。とくに強敵であるメックを倒すコツは重要。全編をとおして役立つので、念入りに読むこと。



←撃破されないためにも、基本はしっかりと押さえておきたいトコ。

操作することになるバトルメックについてまずは知ろう

操縦するメックについて知らなくては話にならない。ここではメックの特徴や弱点などをしっかりチェックしていくぞ。

3つのクラスの特性を踏まえてメックを選ぶ

メックは大きさや重量によって、ライト／ミディアム／ヘビーの3つのクラスに分類され、それぞれ下にまとめたような特性を持つ。各ミッションでは、どのクラスのメックを選んだかが攻略のカギといっても過言ではない。逃亡する敵を撃破する際に機動力の低いヘビーメックを選択したり、逆に敵の防衛線を突破し、施設を破壊するミッションで、火力に弱いライトメックを選んでいては、クリアーは困難。ブリーフィングの内容を踏まえ、そのミッションに合ったクラスのメックを選ぼう。



←序盤は最新のメックを選ぶといいだろう。



←同じクラスのメックなら武器が強力なモノを!

クラス別の特徴

クラス	特徴	使いどころ
ライトメック ●クーガー ●プーマ	機動力は高いが、軽量化がなされているため、装甲が薄いうえ武装も貧弱。激戦はやや不向き。スピードを活かし、ヒットアンドアウェイを基本に戦おう。	敵基地の偵察や逃亡する敵を追うなど、戦闘の少ないミッションで活躍させよう。
ミディアムメック ●ワシエル ●ベリアル	機動力、装甲とバランスの取れた機体。非常に使い勝手がよく、長期戦向きだ。ただ突出した能力がないぶん、複数のメックとの戦闘などでは苦戦は必至。	中盤までのミッションなら、どれでもそつなくこなせる。困ったら選ぶのも手。
ヘビーメック ●マッドキャット ●アトラス	陸の要塞といえるほど、装甲と火力を徹底的に重視したメック。当然、重量があるためスピードは遅いが、装甲の厚さと火力の強さで激戦も難なくこなす。	母艦の防衛や、敵本拠地への進軍など、激しい戦闘が予想されるミッションが◎。

バトルメックの3つの弱点

■ 外部からの攻撃

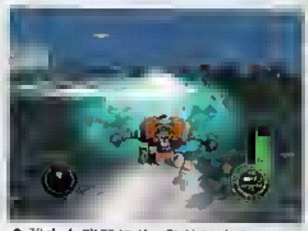
敵の攻撃を受け、耐久値が一定値以下になると、一部の武器が使用できなくなったり、脚が破壊されて移動速度が遅くなったりする場合がある。こうなると、クリアーはかなり難しくなるので、いざというときのために装甲アイテムを取らないでおくなどの工夫をしよう。



↑耐久値はつねに半分以上を維持するように心掛けたいところだ。

■ 武器などによる発熱

ダメージ自体は微々たるものなので、それほど警戒することはない。ただ、機体の温度が高くなり、ヒートインジケーターが赤まで達すると、熱が下がるまで攻撃ができなくなってしまう。このちょっとしたスキが命取りになることもあるので、熱にもつねに気を配ろう。



↑強力な武器ほど、発熱は大きい。ひと呼吸入れて撃つなどするといい。

■ 海や川などの水の中

脚から腰に浸る程度の水であれば問題ないが、全身水にすっぽり浸かると、ダメージを受ける。川は全般的に浅いので問題ないが、海は急に深くなる場合（深度が変わる場所には警告灯がある）が多い。とくに必要がないのなら、海には近づかないようにしよう。



↑浅い水であれば、発熱を抑える効果があるので、逆に入るようにしたい。

ミッションクリアーを目指すうえで知っておきたい3つのポイント

ここからは，各ミッションで戦う際に覚えておいて損はない，3つのテクニックを解説する。しっかり把握し実戦で活用するべし。

武器は状況別に使い分ける

武器ごとにホーミング性能が高い，ダメージが絶大など，特徴がそれぞれ異なる。戦車などのザコが大量に出現する場面では，ある程度連射できて追尾機能のあるミサイル系の武器，メック戦ではPPCといった一撃必殺系の武器で攻撃するなど，状況や敵に応じて武器を使い分けること。



←下にまとめた各武器や特殊能力の特徴を参考に，的確な武器などの使い分けができるようになろう。

武器と特殊能力の特徴

武器

エネルギー系
連射性能は高いので，戦車部隊などを蹴散らすときに便利。PPCはメック戦にオススメ。

弾薬系
エネルギー系と同様，ザコ戦をメインに使う。ガウスライフルはメック戦で重宝する。

ミサイル系
ホーミング性能が高く使いやすい。戦車やヘリといった動きが速い敵に使うと便利だ。

特殊能力

ジャンプジェット
障害物なら飛び越える以外に、建物の上に乗り，頭上から攻撃といった作戦にも使える。

ターゲットジャミング
敵のロックオンをはずすことができる。メック戦では、ぜひ使いたい特殊能力だ。

無痕跡システム
敵のレーダーに映らなくなるため，どんな状況でも重宝する。つねに使うようにしたい。

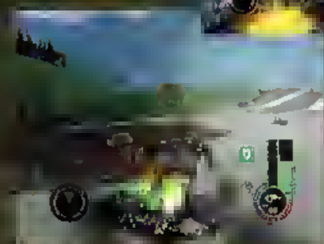
RMS
排出したポッドで，ミサイル系の武器を引きつける。戦車やメック戦が使いどころ。

パワーアップアイテムは逃さず取る

特定の施設（下を参照）やメックを破壊すると，武器がパワーアップするアイテムが出現する。武器の威力が上がれば，断然戦いが有利になるので，必ず取ること。とくに耐久値の高いメック戦では，武器の威力がアップしていれば，かなり有利に戦える。メック戦直前では無理してでも取りたい。

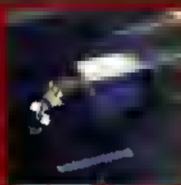
➡パワーアップした武器が使える回数には限りがある。メック戦に備え，強化した武器を使わないで温存するといった工夫も必要だ。





←メックを倒すと、必ず耐久値が回復する装甲アイテムが出現する。逃さず取り、戦いで消費した耐久値を回復するのだ。

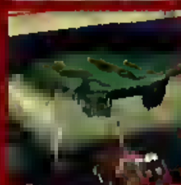
アイテムを出す主な建造物



輸送トラック



格納庫



倉庫



メック

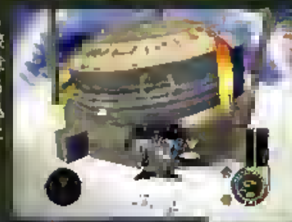
障害物で敵に大ダメージを与える

ビルや橋，岩石といった障害物を破壊すると，破壊した際に衝撃波が走り，近くにいるとダメージを受けるが，敵にもダメージを与えることができる。なかなか狙うのは難しいが，崩壊寸前の建造物の近くに敵メックがいるときには，メックではなく建造物を攻撃してみるのも戦略のひとつだ。



⬆障害物は守りの面でも重宝する。なかでも木は中に隠れられるうえ，ほとんどの攻撃を防ぐ。ぜひ活用しよう。

➡燃料タンクは，比較的簡単に壊れるため、不用意に近くで攻撃すると爆発に巻き込まれて，やられることが多いが……。



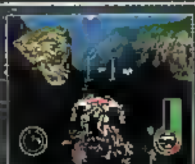


←逆に敵にダメージを与えるのにもってこいとも考えられる。敵メックが近くにきたら攻撃。誘爆を狙え!!

具体的な敵を倒すコツ

■ 対ザコ戦

基本的にミサイル系で対処可能だが，武器を使いわけたほうが効率よく倒せる。各ザコに合った武器での攻撃を心掛けろ。



⬆航空機はかなりやっかい。ミサイルが◎だ。

歩兵&パワーアーマー　歩兵は残酷だが体当たりで倒そう。パワーアーマーは比較的耐久値が高い、PPCやガウスライフルで一気に倒してしまうこと。

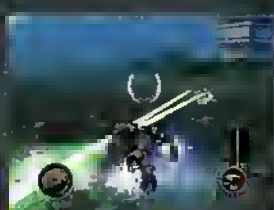
砲台　砲台は射程が長いので，こちらも射程の長いPPCやガウスライフルで攻撃するといいだろう。

戦車　ちょこまかと動き回るため，ホーミング性能の高いミサイル系の武器がオススメだ。

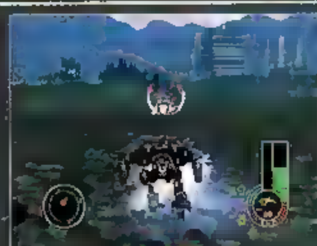
ヘリコプター　動きが早く、マシンガンなどでは撃ち逃しやすい。ホーミング性能の高いミサイルで対処しよう。

■ 対バトルメック戦

ザコに比べて格段に火力が高いため，油断は禁物のメック戦。こちらから攻め込んでいくと，一方的に攻撃されてしまうことが多い。このため，ザコと同時に戦うのはかなり危険なので，出現したらこちらからは近づかず，おびき寄せて戦うこと。ちなみに武器は、メックに対し絶大な威力を発揮するPPCかガウスライフルを使いたい。



←ザコが同時に出現した場合はいったん後退し，メックだけをおびき寄せて戦うこと。極力ザコとメックを同時に相手をするのは避けるように!!



←敵メックは後退すると，直線的に追いかけてくるという特性がある。そのため，敵のほうを向きながら後退し……。



←射程の長いPPCなどで撃っているだけで，比較的簡単に倒すことも可能。広い場所限定だが，かなり使えるぞ。

ゲーム序盤のミッション5"輸送船団撃沈"までのクリアーのポイントをオススメメックとともに解説

ここからは、各ミッションの具体的な攻略法をマップ付きで解説する。各ポイント解説はもちろん、マップにはアイテムの位置や敵メックの出現場所なども明記したので、しっかりチェックしてプレイに役立ててほしい。また、クリアーに最適なメックも掲載した。こちらもぜひ参考に。なお進軍ルート(実線の矢印)を明記したが、これ以外にもルートが存在する場合も。いろいろ捜してみよう。



←一度クリアーしたミッションは自由にチャレンジできるようになるぞ。

MISSION 1 Going Down Hard
ミッション開始

敵の攻撃を受け、母艦イカロスは不時着してしまう。周囲の状況を確認するために、主人公は単身偵察に出るのだが……。



ミッションの概要とオススメメック

最初のミッションということもあり、敵の攻撃もそれほど厳しくない。とくに問題なくクリアーできるはず。マップもほぼ一本道のため、迷うことなく、目的地の敵基地にたどり着けるだろう。強いて挙げれば、基地#2で出現するパワーアーマーに注意することぐらいだ。



➡ミッション1最大の敵・パワーアーマー。最初のプレイでは強敵に思えるが、コツをつかめば楽勝だ。

オススメメック クーガー



←クーガー以外選べない。ライトメックとしては性能が高く、扱いやすい機体だ。

ミッション進行の流れ

1. 歩兵を倒しつつ北上する
2. 基地#1の特定の建造物を破壊
3. 西へ進み、輸送車両を撃破
4. 道路沿いに進み、基地#2へ(パワーアーマーとのバトル)
5. 基地#2奥の本拠地を破壊

1 歩兵は体当たりで

スタート地点から北に進むと、まずは歩兵部隊と遭遇する。武器がパワーアップしていないので、マシンガンなどで攻撃してもいいが、この先、歩兵は体当たりで倒すというクセをつけるためにも体当たりで!!



⬆歩兵部隊を輸送してきたヘリは難しいが、撃墜可能。

2 飛行機は無視して問題なし

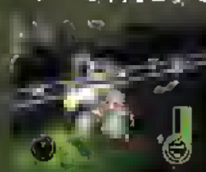
基地#1に近づくと、2機の戦闘機が飛んでくるが、攻撃は一切仕掛けてこない。余裕があれば倒してもいいが、倒す必要はまったくないので、無視して先に進み、基地#1の施設の破壊に専[illegible]しよう。



⬆ミサイルを2〜3発当てないと戦闘機は倒せない。

3 パワーアップしたパルスレーザーで車両を撃て

基地#1を西に進むと、輸送車両が出現、前の道を通る。まずは道路には降りず、崖の上からミサイルで攻撃。通り過ぎたら道路に降り、追いかけながらレーザーで攻撃すると倒しやすいぞ。





⬆基地#1でアイテムを取っていれば、楽に倒せる。

4 5 おびきよせて戦う

基地#2内に入ると、パワーアーマーが現れるが、基地は障害物が多く戦いづらい。入り口付近でミサイルを撃ちながら、基地#1のほうにおびき出し、1体1体ミサイルで攻撃していけば簡単に倒せるはず。



⬆装甲アイテムはゲージの減り具合と相談して回収。

⬇砲台はひとつずつ遠距離からミサイルで破壊する。



MISSION 2 Suffer the Silence

通信センター襲撃

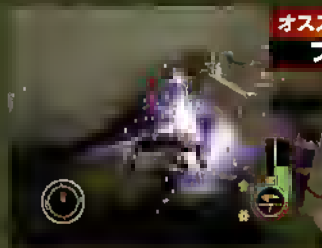
敵の増援がこられてはピンチということで、敵の通信網を破壊すべく通信センターを襲撃することに。初の敵メックとの戦闘もあるぞ。



ミッションの概要とオススメメック

ミッション1同様に、特定の施設を破壊することが目的。途中，敵の防衛部隊が多数待ちかまえており、それをほぼ一掃する必要がある。このため，難易度はグンと高くなっているぞ。また、能力が低いとはいえ敵メックも登場する。ここでメック戦の基本を身につけておくこと。ちなみに装甲アイテムは比較的たくさん落ちているが，何も考えずに回収していくことは避けたい。これではメック戦など、いざというときに耐久値が回復できず、困ることになる。装甲アイテムの配分にも注意するといい。

オススメメック
プーマ



←メック戦に備えてPPCが使えるプーマを選択。クーガーでもクリアー可能。

ミッション遂行の流れ

1. 戦車，歩兵部隊を倒しつつ東へ(パワーアーマーとのバトル)
2. 道路沿いに進み，基地#1へ
3. 東へ進み，基地#2に進む
4. 南下して通信センターのある基地#3へ(メックとのバトル)
5. 通信センターを破壊する

1 一気に進まないで確実に敵を倒して進む

スタート地点から東に進むと，橋を越えたあたりで敵部隊と遭遇する。戦車や歩兵ばかりなので，一気に蹴散らしてもいいが，T字路の先Ⓐまで進むと，パワーアーマーが3機出現するため，ここはミサイルなどで地道に倒しながら進んでいくこと。パワーアーマーは，2段階にパワーアップしたPPCで攻撃すれば，多くても2発で倒せる。出現したら待ち伏せて，崖から近づいてくるところを狙い撃ちして倒そう。



2 砲台だけに気をつけろ

パワーアーマーを倒し，基地#1へ向かう途中に砲台が2台ある。ちょうど岩の陰になる場所にあるため，非常に見逃しやすいので注意すること。砲台付近は障害物が多いため，ミサイルなどでは攻撃し難い。PPCで一気に撃破するといい。基地#2で注意すべきは砲台だけ。戦車なども出現するが問題になる戦力ではないので，さっさと片付けてアイテムを回収。東にある基地#2を目指そう。



←砲台は射程に入ると的確に攻撃してくる。PPCです速く反撃だ。

3 耐久アイテムはメック戦に備えて取らない

基地#2にある施設を破壊すると装甲アイテムが出現するが，直後にメックとの戦闘があるので，耐久値に余裕があるのなら取らないように。とくにⒷは全回復する装甲アイテムなので，瀕死の状態でない限り取るのは控えよう。

ちなみに基地#2東南の崖をジャンプジェットで越え、点線の矢印のように進めば，基地#2入口の砲台をやり過ごすことができる。



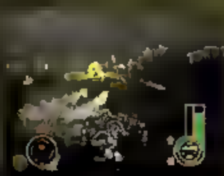
↑基地#2南東の崖を越えた向こう側の海は浅瀬。入ってもダメージは受けないので、安心して進もう。



←3割程度まで耐久値が減っていない限り、装甲アイテムは取るな!

4 戦車を倒してからメックと戦おう

基地#3の北の開けた場所まで進むと、メックと戦車部隊が現れる。メックと戦車を同時に相手をするのは厳しいので，基地#2に後退しつつミサイルで戦車を撃破。メックは基地#2に近づいてきたところをPPCで攻撃して倒せ。



←基地#2にたどり着くまでに戦車をすべて倒すことができればベスト。倒せなかった場合は，基地#2内で待機し，基地内におびき寄せて倒していこう。

5 陰にいる砲台には要注意

メックを倒したら，あとは基地#3の通信タワーを破壊するだけ。陰になる位置に砲台があるので、それに注意し、通信タワーを攻撃しよう。



←PPCなら、基地の外からタワーの攻撃が可能。

MISSION 3 Friends Indeed

レジスタンス救出

レジスタンスからの救援通信を受けた、ウルフ竜騎兵団。ワードオブブレイクに襲われている彼らを救うべく、本拠地を目指す！



ミッションの概要とオススメメック

マップ右上のレジスタンスの本拠地に向かうことが目的。だが，本拠地に到着すると手遅れだという映像が流れる。しかし，早く到着しても結果は同じ。その後のストーリー展開が変わることはない。メックも数多く出現するので，急がずじっくり攻略していこう。

オススメメック
ブーマ



←メックが多数現れるので，このミッションもPPCが使えるブーマがオススメだ。

ミッション遂行の流れ

1. 民間車両を守りつつ，敵を撃破して北上する
2. 住宅地を抜けてメックを追い，南の基地へ（メックとのバトル）
3. 基地の敵を撃破する（メック，パワーアーマーとのバトル）
4. 橋を渡り，都市部へ進む（メックとのバトル）
5. 都市部奥にあるレジスタンス本拠地に進み，都市部にいる敵をせん滅する（メック，パワーアーマーとのバトル）

1 民間車両は倒してしまってもオーケー

敵に襲われている民間車両は，できれば破壊しないにこしたことはない。ただ、破壊してしまっても問題はないので、あまり気にしないで戦っていこう。



←戦車よりもヘリがやっかい。さきに倒そう。

2 まわりの敵を倒しながらメックを追う

住宅地に現れるメックは、一定のダメージを受けると逃げる。メックとはあとで戦うことになるので，追いかける際はメックよりまわりの敵を優先して倒そう。



←海上にいる船は見逃しやすいので，注意!!

3 メックをさきに倒せ！

基地に入るとパワーアーマーが現れて激戦になるが，逃げたメックは基地に入らなくても倒せる。Ⓐの付近からPPCを撃って破壊するといい。これで比較的簡単につぎのポイントに進めるぞ。



↑見晴らしのいい場所からPPCで攻撃だ。これで楽勝！

4 いったん都市部を出てメックと戦う

基地の北西の橋を渡ると，メックと戦車が現れる。なぜか戦車は橋を渡ってこないので，橋の手前まで戻り，そこでメックを待ち伏せて倒してしまおう。



←左右に逃げられない橋の上にきたら撃て！

5 急いで進むと……

本拠地まで急いで進むと，メック2機が出現し，戦車やパワーアーマーと同時に戦うハメになる。本拠地へは，戦車やパワーアーマーなどの敵をあらかじめ一掃してから向かうこと。



↑メック2機に加えて戦車と戦うのは厳しい……。水辺を進めば大幅ショートカットも可能だ。

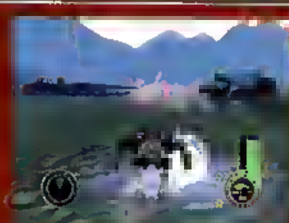
水辺を進めば大幅ショートカットも可能

このミッション、じつはゲーム中の指示どおり（実線矢印に沿って）進む必要はまったくなく、スタート地点から海に入り，マップの点線矢印のように進むことで，大幅なショートカットが可能。深くなっている海をジャンプジェットで移動する必要があるため，浸水によるダメージを受ける危険性はあるものの、メック1機との戦闘を回避できるので，指示に従って進むよりはかなり楽になるはず。

基地に立ち寄ればアイテムもきちんと回収することができるので，どうしても撃破されてしまうという人は，このルートでクリアーを目指してみてはいかがだろうか？

↓深くなっている部分は、ジャンプジェットを活用して進む。





↑普通は陸から渡るはずの橋も、このルートだと海から通ることに。

MISSION 4 Dry Me Out
機動部隊襲撃

ワードオブブレイクを本格的に攻撃する際に、やっかいになってくる空軍に大打撃を与えるのが目的。空港を襲撃せよ！



ミッションの概要とオススメメック

3つの施設(厳密には10)の破壊が目的となる、ミッション4。夜の活動ということで全体的に視界が悪いが、出現するメックの数は3体と少なく、装甲アイテムの数も比較的多いため、ミッション3よりも難易度はやや低いと言えるだろう。ただし、主人公のメックが空港に侵入後、敵の戦闘機が発進してしまった場合、耐久値などに関係なくゲームオーバーとなってしまう。空港に侵入する際は、移動を開始した2機の戦闘機に注意を払う必要がある。絶対に覚えておこう。

オススメメック
ウシエル



←ブーマでもいいが、強力なPPCを2倍の2門装備したウシエルがベスト。

ミッション遂行の流れ

1. スタート地点西にある戦車格納庫を破壊する
2. 北にある飛行場に進み、飛行機をすべて撃墜する(離陸されてしまうとゲームオーバー)
3. 橋を渡り、北東の基地へ(メックとのバトル)
4. 格納庫をふたつ破壊し、さらにメックを2機撃破する(メックとのバトル)

1 砲台は射程の長いPPCで

まずはスタート地点西の戦車格納庫を破壊するのだが、周辺には砲台が6台配置されている。ただ、PPCの射程を最大限に活用すれば、攻撃されずに撃破可能。砲台の方向に照準を向け、サイトが赤くなったら発射。このくり返しで撃破するのだ。



➡影が薄っすら見えていれば、ビルの屋上からPPCで、遠くの戦車格納庫は壊せる。

2 動いている2機の戦闘機を優先して

Ⓐの輸送機を破壊するか、滑走路に足を踏み入れると、敵の戦闘機が発進する映像が流れる。この映像が流れたら、Ⓑの戦闘機2機をす速く倒すこと。なお、残りの4機の戦闘機はあと回しでオーケー。



➡戦闘機を倒したら、攻撃を仕掛けてくるヘリの撃破に専念。ミサイルでせん滅せよ。



⬅Ⓑの戦闘機は体当たりで破壊可能。滑走路に立っているだけで、勝手に破壊できる。

3 メックはおびき寄せながら戦う

橋を渡り、少し進むとメックが1機現れる。接近して攻撃してもいいが、ヘリや船からの攻撃を受ける可能性があるので、橋の手前で待機。近づいてくるところをPPCで一気に攻撃してしまおう。武器がパワーアップしていれば、数発で倒せるぞ。



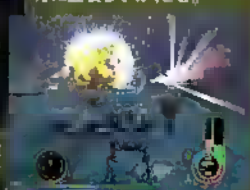
➡視界が悪いため確認し難いが、標準が赤くなったら撃つのくり返しで倒せる。

4 1体ずつ集中して攻撃する

基地南東の格納庫を破壊すると、中から2機のメックが現れる。できれば1体ずつ引き離して戦いたいが厳しいので、1体ずつPPCで集中して攻撃、倒していこう。周辺の施設を破壊しておくと、戦いやすいぞ。



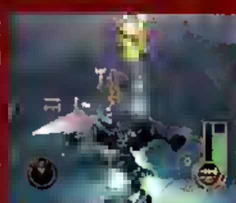
➡脚部も狙うことも可能。腕に自信があるのなら、狙ってみてもいいだろう。



⬅付近にはエネルギーアイテムがふたつある。メック戦まえに回収しておくこと。

進む順番を変えてみると……

通常はスタート地点を西に進むが、東側にも道があり、マップの点線矢印のように一気に空港に進むことも可能。このルートを通ると砲台を倒しながら、戦車格納庫に進まなくても、Ⓐの付近でジャンプしてPPCを撃てば、戦車格納庫を破壊することができるため、少しだけ戦闘が楽になる。ちょっとしたテクだが覚えておくといい。



➡東側のルートを通ると、いきなり戦闘機が発進し始める。要注意だ!!



⬅最大までジャンプしないと、戦車格納庫までPPCは届かないぞ。

MISSION 05 Sailing Away
輸送船団撃沈

ワードオブブレイクが建設中の衛生軌道砲。そのパーツを運ぶ輸送船団を壊滅し、その完成を少しでも遅らせることができるか？



ミッションの概要とオススメメック

海を目指す輸送船団をすべて撃沈させることが、このミッションの目的。輸送船団が海へ出てしまうとゲームオーバーとなるので、もたもたしていられないぞ。輸送船団以外の敵は無視して進むこと。また、川は曲りくねっている。とくに後半は二股に分かれているので、迷わないようにマップを確認しておこう。



オススメメック
ベリアル

←PPCよりも連射性が高いガウスライフルが向いている。ベリアルを使おう。

ミッション遂行の流れ

1. 川沿いに進み、護衛船×2、輸送船×1を撃破する
2. 基地到着までに護衛船×2、輸送船×2を撃破。基地内を進み、北上する（メックとのバトル）
3. 右手に進む護衛船×2、輸送船×1を撃破し、状況に応じて右手か左手に進む
4. 残りの護衛船×2、輸送船×1を撃破する（メックとのバトル）

1 ふたつ目の鉄橋の砲台に注意

最初の鉄塔にはないが、ふたつ目の鉄塔には砲台が配置されている。船にばかり気を取られていると攻撃を受けるので、鉄塔が見えたら船への攻撃はやめ，砲台を破壊していこう。



←鉄塔砲台のダメージは意外と大きいぞ。

2 基地の中を進みショートカットしよう

橋を越えた先、川はUの字型になっている。川に沿って進んでもいいが、タイムロスになるので、基地を北上してショートカットしよう。なお、基地付近で出現するメックは無視!!



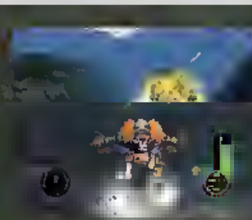
←基地内にはアイテムがあるが、これも無視。

3 遅れていたら右手のルートを進もう

川が二股になっている地点で、船団は2手に分かれる。まずは右側を進む船団を撃沈しよう。そのあと、左側に進んだ船団を追うのだが、姿が見えないのなら右手のルートを進んで追いかけること。

↓右手のルートは、基地を進むことになる。





↑左側に進む船団は一旦無視。右側を進む船団を確実に倒せ！

4 メックは無視！ 船だけを狙え

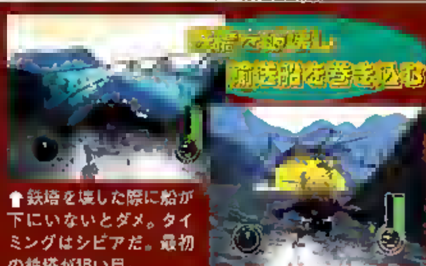
河口にある基地からメックが現れるが（右手のルートを進んだ場合は中州の基地からも）、相手をしているあいだに、船団が海上に出てしまっては、これまでの苦労は水の泡となる。船団さえすべて撃沈すれば、メックを倒さなくてもミッションクリアーとなるので、メックは一切無視。船団だけを攻撃すること。



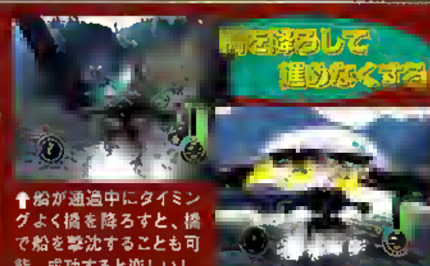
←とにかく船団さえ倒せばいい。攻撃されても構わず、船を撃て。

輸送船団を撃破する際に活用しよう

鉄塔を破壊し、その落下してくる残骸で沈没させたり、橋を降ろして（橋の脇にあるコントロールタワーを破壊すると橋は降りる）行く手を阻んだりと、武器で攻撃する以外の方法でも、船の進行を阻むことができる。無理に狙う必要はまったくないが、成功すると意外とおもしろい。クリアーしたあとなど、余裕があるときに一度は試してみよう。



↑鉄塔を壊した際に船が下にいないとダメ。タイミングはシビアだ。最初の鉄塔が狙い目。



↑船が通過中にタイミングよく橋を降ろすと、橋で船を撃沈することも可能。成功すると楽しい！



↑白熱したバトルが楽しめるネット対戦。まだXbox Live未体験の人は、この機会にぜひ!

Xbox Liveに接続してわかった! 新要素の数々

発売初日から大盛況となっている『メックアサルト』のXbox Liveによるネット対戦だが、公開されていなかった新モードの存在が、実際に接続して明らかになった。そこで、ここでは新モード"キャプチャーフラッグ"のルールや遊んでみた感想などを中心に、ネット対戦関連の最新情報をお届けする。ますます盛り上がりを見せるネット対戦から目が離せないぞ!

判明していたゲームモード

サバイバル SURVIVAL	倒されたら終了。最後まで生き延びた者が勝ちとなる。
ターゲット TARGET	ターゲットの人のみ得点が入る。倒せばつぎのターゲット。
デスマッチ DEATH MACTH	どれだけ敵を倒したかを競う。やられても復活できる。

キャプチャーフラッグ ルールがシンプルなだけにかなり盛り上がる!!

キャプチャーフラッグは、ふたつのチームに分かれて対戦するモードで、時間内に相手チームのフラッグをどれだけ多く奪ったか、その数を競う(詳しいルールは下記参照)。ルールはかなりシンプルだが、フラッグの奪い合いなど、必然的にバトルが起こる要素が多く、ついつい熱くなることは必至。しかも、ひとりがフラッグを奪う役で、ひとりが遊撃、残りのふたりがフラッグを奪われないように守るといった、高度なチームワークや戦術が要求される! 奥が深いぞ!



↑最大で8人まで対戦が楽しめる。チームわけは任意に行えるため、1対7といったムチャな設定も可能。

ルール 敵のフラッグを自陣の基地に持ち帰ればオーケー

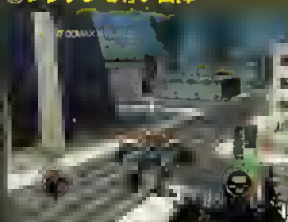
フィールド上には各チームの基地が設置されており、その中央にフラッグが置かれている。ゲームの目的は、敵の基地にあるこのフラッグを奪い、味方の基地に持ち帰ること。フラッグを奪って無事基地に持ち帰れば+1点。途中で敵に撃破されてフラッグを奪われると敵の基地に戻り、破壊された機体は自陣の基地からの復活、再スタートとなる。そして、ゲーム開始時に設定した得点に先に達するか、ゲーム終了時に得点が多かったチーム(同点の場合破壊数の多いほう)が勝ち。

①敵陣に攻め込む



↑敵のフラッグを奪うべく、敵の基地を目指して進軍する。

②フラッグを奪い自陣へ



↑ のフラッグに触れれば奪える。奪ったら、自陣へ急いで戻ろう。

③基地へ持ち帰れば+1点



↑敵に破壊されることなく、フラッグを自陣に持ち帰ればスコアが加算!

ボイスコミュニケーションでのリアルタイムなやりとりが攻略のキモ

リアルタイムで戦況が変化するキャプチャーフラッグは、ボイスチャットでのやりとりが攻略のポイント。慣れないうちは、全員でフラッグを取りに行ってしまい、味方のフラッグ取られ放題など、なかなかうまくいかないのだが、ボイスチャットに慣れてくると……。「フラッグを取った。援護頼む!」「ひとりだとツライ。基地援護ヨロシク」など、自然と言葉が出てくるように。そして、コミュニケーションがうまくとれ、見事勝利したときの感動や達成感は、言葉では言い表せないほど!! チームワークが要求されるルールと、手軽にコミュニケーションが取れるボイスチャット。キャプチャーフラッグは、このふたつの要素が絶妙にマッチした、かなり盛り上がれるモードだ。遊ばないと絶対損!!



↑キャプチャーフラッグを楽しむときは、恥ずかしがらずに、どんどん声を出そう。

ダウンロードでメック&フィールドが増える

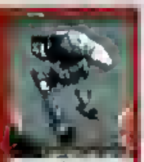
ネット対戦以外にダウンロードというコンテンツがあり、メックや対戦用のフィールドをダウンロードすることができる。ダウンロードでしか手に入らないメックもあるので、積極的に活用しよう。また、キャプチャーフラッグのように、新しく遊べるモードもダウンロードできる。しかも、現在は右にまとめた3つのネット対戦用のモードもダウンロード可能。チェックすべし!

具体的には公表されてはいないが、これからも続々と新たなメックやフィールド、ゲームモードが追加されると思われる。ダウンロードを活用した新たな展開にも注目していこう。

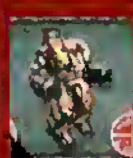
バトルメック



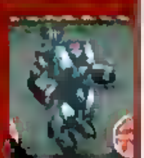
レイヴン(ライトメック)



コルベス(ライトメック)



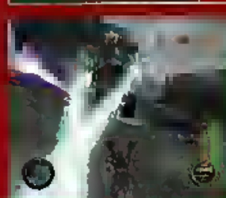
ヘルブリンガー(ミディアムメック)



ロキ(ミディアムメック)

ゲームモード

スカウトマッチ SCOUT MACTH	ルールはデスマッチだが、ライトメックしか使えない。
スカーミッシュ Skirmish	ライトメックとミディアムメック限定のデスマッチ。
ジャイアントキラー GIANT KILLER	パワーアーマーで、巨大なメックを倒すというモード。



←ジャイアントキラーは1対複数となる、ターゲットのルールに近い。巨大メック(ブリーフィングで選択したメック)を倒した人が、つぎの巨人となるわけ。小さい人が集団で巨人を倒す!

友人を助けるべく、男は再び暗殺者の道へ――

とある教会で庭師をしている男47（フォーティーセブン）。かつて暗殺者を職業としていた彼は、己の過去を悔い、教会で懺悔の日々を送っていた。ところが、ある日神父が誘拐されたことをきっかけに、暗殺者へと戻ることに……。『ヒットマン』は、神父救出を目的とした47が、組織からの依頼でさまざまな場所に赴き、ターゲットを暗殺していくゲーム。いく通りも用意された殺害手段を用いて任務をこなし、唯一無二の友人を救出するのだ！

かつて暗殺者だった教会で庭師をする男



←教会の庭でただひとり、黙々と農作業に従事する男。その姿からは、彼がかつて暗殺者だったことをうかがい知ることはできない

神父の誘拐

平穏な日常は崩れ去る



←ある日、彼は神父に過去を告白。しかしその直後、神父は謎のふたり組に誘拐されてしまう。

50万ドルの要求



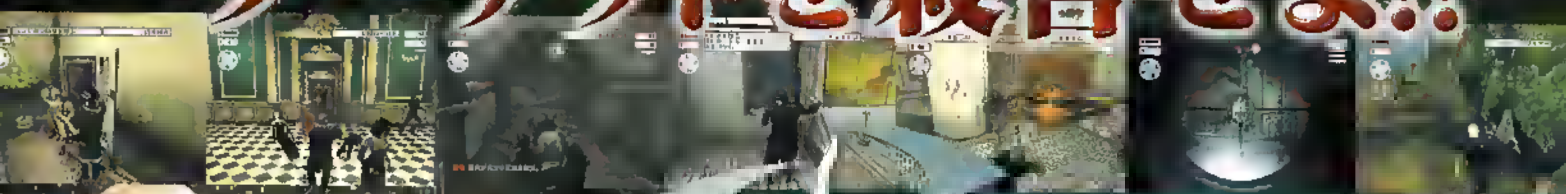


→過去に所属していた組織の女性"ダイアナ"と連絡を取り、神父救出を計画する47。しかしその代償は、再び暗殺者として組織で働くことだった……。

47は再び銃をとる！

イタリア、ロシア、日本、世界各国をまたに掛け

ターゲットを殺害せよ!!





HITMAN S.A.

ヒットマン：サイレントアサシン

海外で大ヒットを記録した『ヒットマン』。日本での発売が間近に迫った今回は、ゲーム内容を紹介するとともに、最高位の称号『サイレントアサシン』を獲得するための暗殺術をMISSION 9までお届けするぞ！

タイトル	ヒットマン：サイレントアサシン		
発売元	アイドス・インタラクティブ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	7月3日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	IO Interactive	制作者	
ブロック数	ゲームデータ：32ブロック	対象年齢	
システム対応			
その他			

射殺、毒殺、爆破、さまざまな方法を用いて暗殺

『ヒットマン』最大の魅力といえば、その攻略法や楽しみかたの多彩さ。黙々と任務をこなすことはもちろん、武器のコレクションに勤しんだり、ひたすら殺生をくり返したり、手ぶらで現地に乗り込んで、そこに隠された任務達成の手段を捜し出したりと、いくつもの楽しみかたがある。ここではゲーム進行にかかわる部分の基本的な流れと、プレイするうえでの注意点を解説していくぞ。

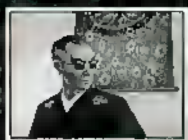
まずは任務まえに情報を収集！

殺害準備

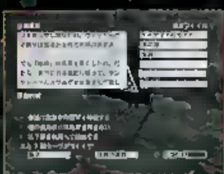
まずは任務の遂行手順をダイアナから聞き、殺害対象の顔を確認。そして、殺害のための武器を選択するのだ。

任務内容を確認する

ミッションで自分が何をする必要があるのかを確認。目的地への到達やターゲットの殺害など、内容はステージによってさまざまだぞ。



➡写真でターゲットの顔を確認。ターゲット以外殺害してはいけないこともあるので要チェック。



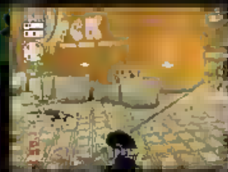
➡ミッション中にも、ポーズメニュー画面で任務を確認できる。



➡ターゲット殺害以外に、物品を奪うことがミッション内容に含まれているステージもあるぞ。

任務内容に適した武器をチョイス

各ミッションで入手できる武器をミッションクリアーまで所持していると、その武器はコレクションとなり、以降の任務で使用できる。任務開始まえは、コレクションから好きな武器を選択できるが、サイレンサーつきの片手用銃があると、いざというときに安心だ。



➡一般人の格好で両手武器を所持していると、即攻撃対象に。

発砲音や大きさ、威力など武器の性質はいろいろ



➡サイレンサーつきの銃を中心に持ち込もう。



➡"X ボタン"押しまい、もう一度押すと装備しなおせる。

"武器"は人に見られるな

アイテムメニューを開いたとき、右側のウインドーに表示されているものが、"見られてはいけない武器"だ。左側のウインドーに表示されていれば、たとえそれが爆弾であろうと見られてもかまわない。



➡衛兵などに変装すれば、武器を所持していてもオーケー。

静かに、そして確実にターゲットを殺害！

暗殺遂行

敵地に正面から突っ込んで殺害することももちろん可能だが、それでは体力が持たない。隠密行動が重要となる。

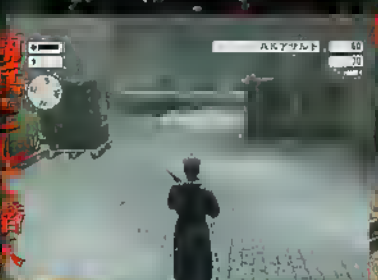
敵の目を欺き、現場へ潜入

任務が開始されたら真っ先にしたいことが変装。作戦の目的地は、大抵進入禁止の場所なので、一般人の姿をしている47がそのまま侵入すれば攻撃を受けてしまうぞ。



⬅人を殺害したり眠らせたりして、その服を奪い、変装することが多い。ステージ中に服のみ置いてあることも。

47は変幻自在！



⬅進入禁止区域内を巡回している衛兵や護衛に変装するのが基本。ほとんどの人間の服を奪えるので、そのときの任務と状況に合った変装をしたい（ただし女装は無理）。



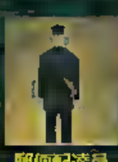
ピザ屋



警備兵



配送業者



郵便配達員



ジャパニーズ・マフィア



中東市民

数多く存在する殺害術を駆使しろ

直接的なものから、間接的なものまで多数用意されている殺害法。任務時はマップの"重要ポイント"を訪れてみよう。見慣れないアイテムを発見できたら、特殊な殺害方法ができる可能性が高いぞ。



➡47はワイヤーを常備している。暗殺者っぽい殺害法の代表。

スナイパーの如く狙撃……





ナイフを使い背後から……



多種多彩な武器を使いこなせ！

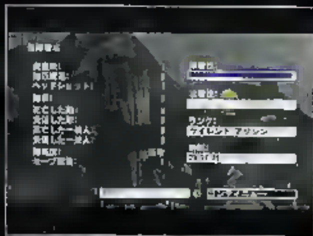


⬅プレイ中は、教会にいる鳥やブタ、下水道を徘徊しているネズミなど、罪のない生き物たちを殺害することもできる。心は痛むが、ターゲットを殺害するときの予行演習にでも利用できるか？

殺害対象は生きているものすべて！

サイレントアサシンの卵たちに贈る 隠密暗殺計画書

ステージクリアー時は、ミッション中の発砲数や戦闘した回数などから、"称号"という形で暗殺者としてのランクが表示される。たくさんの人を殺せば"大量殺人鬼"、敵に発見されながらも殺害数が少なければ"鉄砲玉"といった具合だ。その中でも最高位に位置する呼び名が"サイレントアサシン"。この称号を獲得していけば特殊な武器を入手でき、任務遂行もラクになるので、ぜひ達成しておきたい。ここではMISSION 1からMISSION 9、日本編が終了するまでの"サイレントアサシン獲得方法"を攻略チャートにそって紹介していくぞ。



↑右のグラフ以上に、左の数字が重要。グラフでは達成していそうでも、発砲数などによって獲得できないことも。

サイレントアサシンを取得するための条件

"発砲"1発、"殺害数"ひとりまでを達成基準と考えておこう。戦闘状態になったら獲得はほぼ不可能。"警告"も1回までにとどめておきたい。ちなみにターゲットをナイフで殺すと隠密性、攻撃性ともに変化しない。



←誰にも見られず、命中しなくても銃を撃っただけで攻撃性は上昇。

サイレントアサシンの心得

- 戦闘状態にしない
- 発砲は1発まで（敵に命中しなかったものも1発）
- 銃よりナイフで殺す
- ターゲット以外に殺すのはひとりまでに抑える
- 銃声や死体の放置など、"警告"の原因をつくらない

MISSION 1 背教

▼ミッションまえにこれを準備
――初期装備で達成可能
▼任務結果
――発砲数 1発
――殺害数 0人で

最初の任務ということで護衛の配備数は少ないうえ、定位置から動かずに見張りをしている者も多い。屋内に侵入するまえは、護衛から距離をとりつつ歩いて移動すれば不審がられる心配はない。屋敷の中には、"KITCHEN"からプールのある中庭を回って屋敷の1階全体を巡回している護衛がいるので、マップを開いて所在を確認しつつ移動すること。

入手可能な武器

- ハンドガンM9（護衛が所持）
- 50口径拳銃（1階の'STUDY'）
- ゴルフクラブ（2階の'BOSS BEDROOM'）
- キッチンナイフ（1階の'KITCHEN'）
- リボルバー（ボスが所持）
- R93スナイパー（ガレージの中）
- ショットガン（2階にいる敵のひとりが所持）

サイレントアサシン取得チャート

1. 裏口の護衛を眠らせる
2. 敷地内に侵入する
3. 地下室からキッチンへ
4. 2階への階段に向かう
5. "BOSS BEDROOM"に侵入する
6. "BALCONY"でボスを待つ
7. 警戒されずに殺す
8. 部屋を出て地下室に向かう
9. 裏口から脱出

チャート補足 サイレントアサシン取得、ポイント解説

1 クロロホルムはしっかりと



←眠らせ、服を奪った護衛が目を覚ますと、変装がばれやすくなる。

2 敵から遠ざかる位置取りを

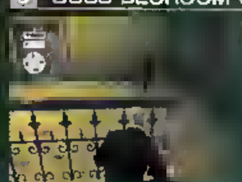


←地下室の入り口まで壁沿いを歩けば、護衛の視界に入りにくい。

足音で敵の視線をそらす

護衛は1階の足音にも反応するので、入り口に対して逆方向を向くように足音で誘導。忍び足で2階に向かう。

5 "BOSS BEDROOM"の見張り



←護衛は足音がした方向に向きを変えるので、忍び足で移動する。

7 音を立てずに一瞬で



←警戒されると大幅に隠密性が下がるので、背後から攻撃すべし。

部屋をでるときはマップを確認

"BOSS BEDROOM"の外は護衛やメイドの巡回ルート。部屋から出る瞬間を絶対に見られないように注意！

8 脱出時も足音を利用



←部屋の外にいる護衛が建物の中央を向くように足音で再度調節。

9 護衛は再び眠らせる



←怪しい護衛を残しているので、姿を見られると警告状態になる。

【番外編】敷地内に武器を持ち込む方法

郵便局員として屋敷に侵入しようとしたとき、正面の門で身体検査を受けることになる。そのとき武器を所持していると不審者として攻撃を受けてしまうのだが、写真で示した段階を踏むことで、安全に持ち込むことができるぞ。



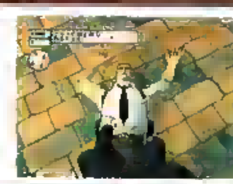
↑マップ上部から屋敷に運ばれていく雑貨に、持ち込みたい武器を置く。



↑武器を置いた雑貨が運ばれたら、1階の"KITCHEN"で武器を回収できる。

ガレージにあるクルマで脱出も可能

屋敷にいる護衛と戦闘になってしまったときなどに、脱出を少しだけ早める手段がこれ。写真の男が持っている"車の鍵"を回収すれば、ガレージに止まっているクルマで脱出できるのだ。クルマに乗った時点で任務完了になるので、ムダな戦闘を減らせるぞ。



←黄色い服を着た男と、中庭のプール周辺を巡回している。

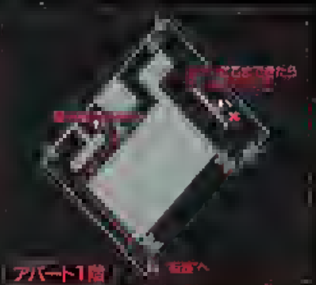
MISSION 2 サンクトペテルスベルクにて

▼ミッションまえにこれを準備
──クロロホルム
▼任務結果
──発砲数 1発
──数 0人で

重要なのは"どの衛兵から服を奪うか"ということ。衛兵の多くは移動し続けているのでクロロホルムを使用することは困難。眠らせるならチャート③で紹介している衛兵がオススメだが、武器の持ち運びは慎重に。

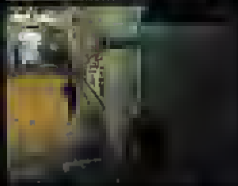
入手可能な武器
- ●ハンドガンM9(護衛が所持)
- ●小型ハンドガン(街路の右下の"ROAD BLOCK"にいる敵が所持)
- ●AKアサルト(衛兵が所持)
- ●SVDスナイパー(地下鉄駅構内の重要ポイント)

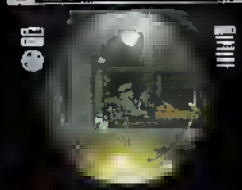
サイレントアサシン取得チャート
1. ロッカーで狙撃銃を手に入れる
2. 下水道を移動する
3. 地上へ出て衛兵の服を奪う
4. 狙撃ポイントへ向かう
5. ターゲットを狙撃する
6. アパートを脱出する
7. 地下鉄駅まで移動する





チャート解説 サイレントアサシン取得、ポイント解説

1 一般人の動きに注意

↑狙撃銃は両手用武器なので、ホルスターにしまうことができない。

5 狙撃のタイミング

↑マップを見て、"アパート"にいる衛兵が一階まで降りた瞬間に狙撃。

2|3 地上へ出る場所

↑下水道左上から出て、近くにいる移動をしない衛兵を眠らせる。

6|7 脱出経路

↑狙撃後はすぐに後方の扉から小さな螺旋階段を使い脱出する。

! このチャートの注意事項
チャート③で眠らせた衛兵が目を覚ますと、ほかの衛兵と遭遇したとき変装がひと目でばれてしまうようになる。チャート③以降はす速く行動し、目を覚ますまえに任務を完了させること。

ビルに突入し、ターゲットを直接狙う

会議の時間内に狙撃できなかった人は、ターゲットがいるビルに突入して任務を遂行(もちろんランクは下がる)。経路はふたりの護衛が見張っている正面入り口のみ。ターゲットの特徴を把握し、殺害対象を誤らないようにすべし。


↑ビル内部には10人近くの護衛がいるので、事前にAKアサルトなどを調達しておきたい。

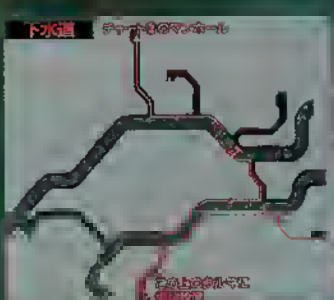
MISSION 3 キーロフ公園での会合

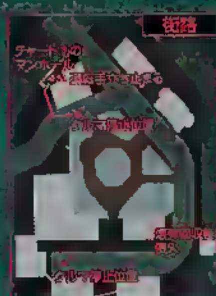
▼ミッションまえにこれを準備
──クロロホルム
▼任務結果
──発砲数 0発
──数 0人で

"車用爆弾"はアイテムとして扱われているため、デフォルトの服装のまま装備していても攻撃は受けない。チャート⑤以外では、デフォルトの服装のまま、一般人として移動すれば衛兵に警戒されにくいぞ。

入手可能な武器
- ●ハンドガンM9(護衛が所持)
- ●ハンドガンM9S(重要ポイント)
- ●AKアサルト(衛兵が所持)
- ●SVDスナイパー(重要ポイント)

サイレントアサシン取得チャート
1. 車用爆弾を入手する
2. マップ下のクルマに爆弾をセット
3. マップ上のマンホールから出る
4. 運転手から服を奪う
5. クルマに爆弾をセット
6. ふたりが爆死
7. モーターボートで脱出

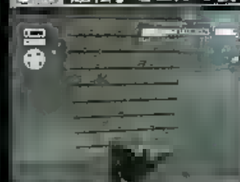




チャート解説 サイレントアサシン取得、ポイント解説

1 爆弾はふたつ回収

↑爆破するクルマは2台。重要ポイントで、忘れずにふたつ入手。

3|4 運転手をビルの裏で待つ

↑ビルの裏で待っていれば、一定時間ごとに運転手がやってくる。

2 マンホールの中からセット

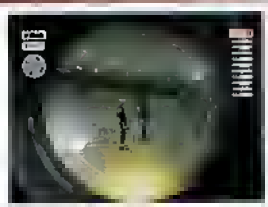
↑マップ下側のクルマは、マンホールの真上に止まっている。

5|6 ターゲットが去るのを待つ

↑しばらく時間が経てば、ふたりはエリアから逃走しようとする。

狙撃でターゲットを殺害するときのポイント

狙撃に適した場所はマップ上に2ヵ所ある。ひとつ目は"距離が離れているため高難度だが、高評価が狙える"というマップ左側の塔。もうひとつは"距離が近いため狙撃しやすいが、狙撃直後に敵との戦闘が避けられないため、高ランクを獲得しにくい"マップ右側の塔だ。どちらを選択した場合も、まずさきにマカロフ将軍を狙撃すること。続けて、マップ上方に停車中のクルマに乗ろうとするクバスコを狙うと、ターゲット殺害の成功率が上がるぞ。


↑右側の緑色の服を着た男がマカロフ将軍。彼をさきに殺害する。

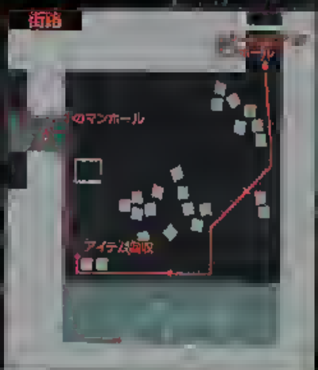
MISSION 4 地下施設からの救出

▼ミッションまえにこれを準備
――クロロホルム
▼任務結果
――発砲数 1発、殺害数 0人で

まず注意すべきことが、地上に出るタイミング。マンホールから顔を出さずに外の様子を観察し、巡回している衛兵が遠ざかったときを見計らって地上へ出よう。本部の建物に入ってからの手順はチャートのとおり。建物内の敵とすれ違うときは警戒のゲージがかなり高くなるが、"サイレントアサシン"獲得に影響はない。最終段階でターゲットを殺害するときはあまり接近できないので、ヘッドショットで殺害を失敗してしまう可能性もある。かならず事前にセーブしておくことを忘れずに。

入手可能な武器
- ●軍用ナイフ(ターゲットが所持)
- ●50口径拳銃(2回目に服を着替える部屋)
- ●ハンドガンM9S(ターゲットが所持)
- ●ハンドガンM9(衛兵が所持)
- ●AKアサルト(衛兵が所持)

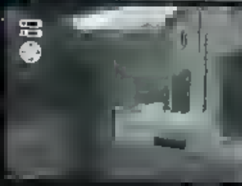
サイレントアサシン取得チャート
1. 衛兵を眠らせ、服を奪う
2. 重要ポイントでアイテムを回収
3. 下水道から本部へ向かう
4. 本部に侵入し、服を着替える
5. 爆破ポイントへ向かう
6. 爆弾を設置して爆破する
7. 服を着替える
8. 地下2階へ移動する
9. ポケベルでおびき出す
10. ターゲットを殺害する
11. 脱出する





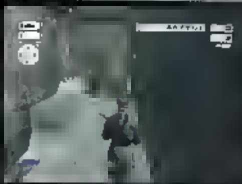
サイレントアサシン取得、ポイント解説

3 荷台乗降時のリスクをなくす



←衛兵の視線の向きによっては、しゃがんでいても発見される。

4 コンテナを上手に利用



←本部入り口前の巡回兵は奥のコンテナに隠れてやり過ごす。

5 敵とすれ違うときは横穴へ



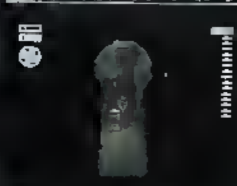
←小さな横穴に隠れていれば、すれ違うときも姿を見られずにすむ。

すれ違うだけなら隠密性は下がらない

サイレントアサシンを獲得するうえで重要なことは、'攻撃性'は低く、'隠密性'は高く、ということ。'隠密性'は、敵集団に自分の存在を気づかせなければ下降することはない。下降してしまう具体的な条件は、下記のとおりなので確認しておこう。

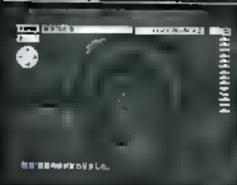
隠密性下降の条件
- ・敵に変装がばれる
- ・敵と戦闘をする
- ・発砲音を聞かれる
- ・その他'警告'を発せられる

9 扉を開けるタイミング



←鍵穴を覗き込み、ターゲットが背を向けたところで扉を開ける。

10 ターゲットを警戒させるな



←ターゲットが警戒状態になるとエージェントが殺されてしまうぞ。

11 ターゲットが動くパターンをつかみ、ヘッドショットで殺害

地下2階でエージェントに拷問をしているターゲットの動きにはパターンがある。下記の4段階のうち、パターン④が暗殺のチャンスだ。

▼ターゲットの動くパターン
①大きな窓から外を見る
②エージェントの正面に行く
③エージェントを1発殴る
④エージェントのまわりを1周する



MISSION 6 ハヤモトを追え

▼ミッションまえにこれを準備
――クロロホルム
▼任務結果
――発砲数 0発
――殺害数 0人で

スタート直後から近くを護衛が巡回している。このステージでは、ほとんどの場所は敵の巡回範囲になっているため非常に発見されやすい。そのうえ、板前以外の変装では効果がないので敵の視界に入ることすらも許されない。岩や植木などを遮へい物として利用することが必須となる。

入手可能な武器
- ●ハンドガンM9(護衛が所持)
- ●キッチンナイフ(ふぐを捌く部屋)
- ●SMG-HK(護衛が所持)

サイレントアサシン取得チャート
1. マップ右上の庭園に向かう
2. 板前を眠らせ、服を奪う
3. ふぐを捌き、寿司桶に置く
4. スタート地点に向かう
5. 任務内容変更のメッセージ
6. ハヤモトが死亡したメッセージ
7. マップの"EXIT"から脱出





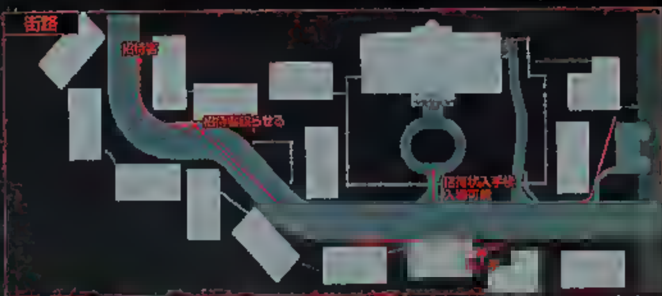
MISSION 5 招かれざる客

▼ミッションまえにこれを準備
――クロロホルム
▼任務結果
――発砲数 1発
――殺害数 0人で
サイレントアサシン獲得!!

大使館の建物外にいる護衛は、敷地の中から大通りまで、幅広い範囲を巡回している。ゆえに眠らせた招待客を発見され、警戒状態に陥ってしまうことがある。スタート直後からす速く行動して、招待客をなるべくマップ左で眠らせ、ビルの陰に隠すことを忘れないようにしよう。

入手可能な武器
- ●ハンドガンM9(護衛が所持)
- ●SMG-HK(護衛が所持)
- ●小型ハンドガン(スペツナズが所持)
- ●ハンドガンM9S(重要ポイント)

サイレントアサシン取得チャート
1. 毒を入手する
2. 招待客に変装する
3. 大使館に侵入する
4. ボーイの服に着替える
5. 毒入りシャンパンをわたす
6. スーツケースを奪う
7. モーターボートで脱出する





サイレントアサシン取得、ポイント解説

1 休憩中のボーイは無視

←姿を見られるだけならば問題なし。武器は装備せずホルスターへ。

2 毒入手後はマップ左端へ

←変装するのはマップ左端からやってくる招待客(一般人のマーク)。

3 招待状を忘れず入手

←招待客が所持している招待状がないと、正門から侵入できない。

5 シャンパンをわたすときはボーイ姿で

←地下に誰も着ていないボーイの服が置いてあるので変装する。

6 人気のない場所で殺害

←殺害する瞬間を見られなければ脱出まで怪しまれる可能性は低い。

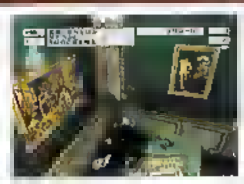
7 デフォルトの服に戻して脱出

←デフォルトの服は一般人の服装なので、走っても問題なし。

! スタート直後に変装すると
スタート地点付近にいるボーイを眠らせて変装すると、任務中に目を覚ましてしまい、ボーイ姿で行動できなくなる。また、殺害してしまうと"攻撃性"が上がってしまい、評価が下がるのだ。

大使から金庫の番号を奪い、アタッシュケースを入手

通常は、スペツナズが大使を脅して開けさせることになる金庫。しかし、マップ上に"重要人物"として表示されている大使から鍵を奪うことで、自分でこの金庫を開けることができるのだ。殺さず、人目につかない場所で眠らせれば高評価にもつながるテクだぞ。


←部屋の中など、ほかの人間が来ない場所で眠らせる。

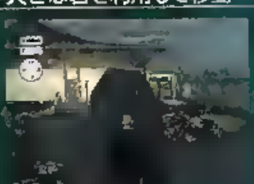
サイレントアサシン取得、ポイント解説

1 護衛の巡回ルートを把握

←ほとんどの護衛の巡回ルートは、短い距離を往復するもの。

2 板前の格好は、ばれにくい

←"敵"よりも"一般人"に変装したほうが警戒されにくくなる。

! 大きな岩を利用して移動

↑対角線上に立てば発見されないが、左右や背後には注意すること。

3 女が来るまえに寿司を置け!

↑時間が経つと女がターゲットのもとへ寿司を持っていってしまう。

4 帰りも敵の目は避ける

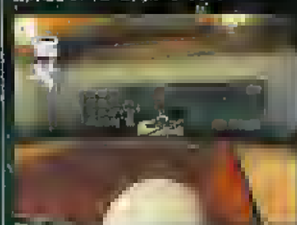
←板前が目を覚ますと、視界に入っただけで変装がばれてしまう。

5|6 ガレージに身を潜める

←ガレージ内は敵の巡回路になっていないので、しばらく待機。

! 板前以外に変装したときの効果
もちろん護衛にも変装できるが、47は外国人のためすぐにばれてしまうので、変装しても意味はないのだ。

ハヤモトJr.を看取れ!
屋敷内で会話をしながら食事をしているハヤモト。気づかれることなく、ハヤモトに接近できれば、その会話を聞き取ることができることは知ってたかな? やりかたは左記のチャート③までは同じ。そのあとマップ左上の裏庭に向かい、忍び足で障子から屋敷に侵入しよう。これでハヤモトの会話とふぐ肝を食べて苦しむ断末魔の叫びを聞けるのだ。


↑屋敷内に入ったらすぐに障子を閉めて、その場から動かないこと。会話はオヤジらしさを発揮した内容!?

MISSION 7
隠し谷

▼ミッションまえにこれを準備
――ハンドガンM9S
▼任務結果
――発砲数 1発
殺害数 1人で サイレントアサシン獲得!!

このステージにはターゲットがいないため，衛兵を殺して服を奪っても"サイレントアサシン"を獲得できる。しかし，地上では巡回している衛兵が行く手を拒み、さらにスナイパーが双眼鏡を使って，あたり一帯を監視している。地下にもたくさんの衛兵が待ち受けているため，完全に死角を突いて進むことは不可能に近い。変装も非常にばれやすいので、敵の巡回ルートを覚えて，木やコンテナ，柱などに隠れつつ移動しよう。





入手可能な武器

- SMG-HKS(衛兵が所持)
- カタナ(忍者が所持)
- W2000-C(スナイパーが所持)
- クロスボウ(マップ"谷"の重要ポイント)

サイレントアサシン取得チャート

1. 衛兵を殺して服を奪う
2. リンク"E"から地下に入る
3. リンク"F"から地上に出る
4. "EXIT"へ向かう

サイレントアサシン取得、ポイント解説

1 スナイパーに注意しつつ移動



←木に隠れつつ双眼鏡で偵察し，スナイパーが目をそらしたら移動。

1 単独行動の衛兵を狙う



←オススメは地上にある重要ポイントの近くを巡回している衛兵。

2 敵集団の動きを見極める



←巡回している兵士が1カ所に密集し、道が開けることがある。

2 コンテナに隠れてやりすごす



←すぐに引き止められるので、決して姿を見られてはならない。

3 衛兵をマップで確認



←地下道は非常に暗いので，敵がかなり近くに来るまで目視は困難。

3 トラックの陰に隠れて移動



←衛兵は屋内にあるトラックを，反時計回りに周回している。

4 スナイパーの死角を移動



←スナイパーはマップの左方向を向いているので，大きく迂回する。

強力な狙撃用武器"W2000-C"

こちらを一撃で殺すほどの威力を持つ敵のスナイパーライフル。もちろん彼らのライフルを奪い取ることも可能だ。ただこのステージのスナイパーは、かなり高い位置にいるため倒すことすら困難。入手しやすい場所はつぎのステージで紹介するぞ。

MISSION 9
将軍との対決

▼ミッションまえにこれを準備
――クロスボウ，軍用ナイフ
▼任務結果
発砲数 1発
殺害数 1人で サイレントアサシン獲得!!

これまでの日本編ステージよりも変装はばれにくいが，城内ではつねに歩いて移動し，余計な警戒をさせないこと。最上階でハヤモトがこちらの変装に気づき、"ハヤモトは逃げ出した"と表示されると隠密性が下がってしまう。彼が城の外を見ているときを確認してから忍び寄ろう。





入手可能な武器

- SMG-HKS(衛兵が所持)
- 22口径ピストルS("MUSEUM"の中)
- 50口径拳銃(衛兵が所持)
- カタナ(忍者が所持)

サイレントアサシン取得チャート

1. 隠し扉から侵入し，ニンジャの服を奪う
2. カードキーを回収する
3. 誘導システムを回収する
4. 特殊カードキーを回収する
5. 6階へ向かう
6. ハヤモトを殺す
7. "EXIT"から脱出する

MISSION 8 城への潜入

▼ミッションまえにこれを準備
──クロスボウ
▼任務結果
発砲数 1発
殺害数 1人で
イベントシーン獲得!!

基本的な注意点はMISSION 7と同様。ただしステージ後半には、こちらを目視できる距離までスナイパーに接近する場面があるので、1ヵ所にとどまっていると変装がばれてしまい、警告の原因となる。彼らの居場所を覚えて、その視界内で立ち止まらないように行動するのだ。

入手可能な武器
- ●SMG-HKS(衛兵が所持)
- ●カタナ(忍者が所持)
- ●W2000-C(スナイパーが所持)

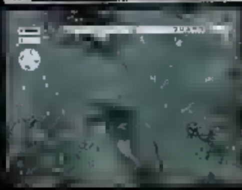
サイレントアサシン取得チャート

1. 衛兵を殺し、服を奪う
2. 城へ向かう
3. 発電機1を停止させる
4. 発電機2を停止させる
5. 発電機3を停止させる
6. "EXIT"へ向かう



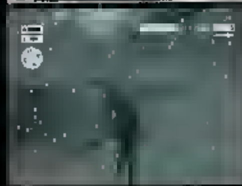
サイレントアサシン取得、ポイント解説

1 周囲の衛兵に気を配れ



←周囲を巡回中の敵に、死体を発見されないように木陰に隠すこと。

2 敵との距離を保ちつつ移動



←敵に近づきすぎるとID確認をされ、攻撃の対象になってしまう。

3 衛兵は眠らせる



←敵に忍び寄って、ID確認の隙をついてクロロホルムを嗅がせる。

! 敵のID確認

衛兵はこちらの姿が目に入るとID確認を行う。すぐに変装がばれないこともあるが、ID確認を受けた時点で隠密性が下がってしまうので、敵から離れた位置を移動すること。

発電機1は爆破も可能

発電機1の本体に向けて銃を撃てば、巡回中の衛兵もろとも爆破することができる。もちろん攻撃性は上がるので、武器収集をするときなどにだけ使うことになるテクだ。

4・5 つねに歩いて移動



←一見して誰もいない場所でも、梁に忍者が潜んでいることもある。

! このステージではスナイパーが曲者

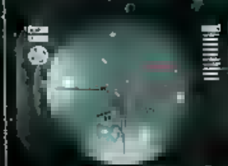
突然こちらを狙ってくるスナイパー。とくに発電機2を停止させるときと"EXIT"に向かうときに狙われやすいので、不審な行動をしないこと。



↑狙われただけで"警告"になってしまうスナイパー。走らなければ狙われる危険性はかなり低くなる。

"W2000-C"をゲットせよ

前ステージで紹介した"W2000-C"。入手しやすい場所はマップのいちばん上にいるスナイパーだ。ハンドガンの弾丸でも届く高さにいるぞ。ただし、スナイパーのほうもこちらを狙ってくるので、す速く殺害しよう。



←装弾数は10発。弾が頭以外に当たっても倒せることが多い。

サイレントアサシン取得、ポイント解説

1 クロスボウで忍者を殺害



←敵が背を向けた瞬間に扉を開け、かならず一撃で殺害する。

! 死体は放置



↑死体を運ぼうとすると、床がきしんでしまうことがあるので注意。

4 特殊キーを持つ女は眠らせろ



←逃げ出しただけなら評価には影響がないので、すぐに眠らせろ。

! 47の変装は女に気づかれやすい

4階から6階を往復し続ける女中とすれ違うと、彼女はこちらを気にし続ける。1回だけなら通り過ぎることができるが、2回遭遇してしまうと、衛兵に助けを求めに行ってしまう。そうなると"警告"を受けてしまい、高評価は望めない。ただし、4階の奥にいるもうひとりの女は協力者なので、放っておいてかまわない。

6 ナイフで静かに始末



←銃を使うと攻撃性が大きく上昇し、5階から衛兵がやってくる。

! 攻撃性が上がる場面

"発砲"、"ターゲット以外の人間を殺害"、というふたつが条件。銃で殺害すると評価下降の大きな原因になる。

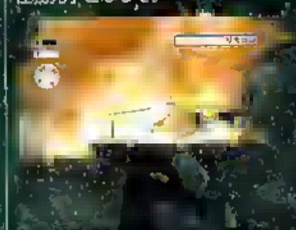
7 窓を抜けて"庭"へ直行



←殺害したら天井から忍者が降りてくるが、無視して窓を抜ける。

ハヤモトをヘリごと爆破

6階にいるハヤモトは、こちらの存在に気づくと突然走りだし、そのまま放っておくと、"庭"にあるヘリで逃亡してしまう。だが逆にその性質を利用して、MISSION 3と同様に爆破してしまうことが可能だ。マップに記載している場所で爆弾とリモコンを入手してヘリに仕掛け、ハヤモトがヘリポートに到達した瞬間に爆破させれば任務完了となるぞ。



↑爆破は威力も音も大きいので、衛兵たちが集まってきてしまう。爆破後はさっさと出口から脱出しよう。



BLOODY ROAR extreme

キャラ別基本攻略 ―前編―

発売まで、あと20日となった『ブラッディロア エクストリーム』。今回は、8人分のキャラクター別攻略をお届けするぞ。残りの7人＋αは、次号にて掲載しますから！

タイトル	ブラッディロア エクストリーム		
発売元	ハドソン	ジャンル	獣化格闘
発売日	7月21日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	ハドソン	制作者	―
ブロック数	未定	対象年齢 全年齢	2人
その他	未定		

キャラごとの性能を把握しよう！

獣化というシステムから、キャラクターごとに攻略法がガラリと変化する本作。そこで、初めての戦いでも戸惑わないよう、キャラクターごとの基本的な戦いかたを伝授。しっかり覚えて、対戦時の参考にしよう！

ユーゴ　す速い動きとパンチからの連繋でゴリゴリと攻めたてる！

動きのす速いユーゴは、フットワークを使って相手をかく乱し、そこを手数で追い込む戦法が基本となる。その際主力となる技は、Ⓟや↓↘→Ⓟから始動するパンチ系の連繋だ。スピードを活かし、相手につけいる隙を与えないように攻め続けよう。ただし、パンチ系の連繋は上段攻撃に偏りがち。ときおり中・下段攻撃を折り混ぜるように。攻撃がヒットして相手が浮いたときも、パンチ系の連繋で空中コンボをキメよう。使いどころの難しいフリッカー↓↘→Ⓚからの連繋は、キャンセルから出すことで威力を発揮する。

獣化してからは、ガードブレイク技が増え、よりアグレッシブに闘える。中心に使いたい技は、Ⓑ↓Ⓑ。ⒷⒷと使い分けることで、単純にして強力な2択攻撃として役立つ。相手に押し込まれたら、←Ⓚや↓↙←Ⓑなどで、いったん距離をおいてから仕切り直そう。

この技を使って勝ち抜け！



ワンツーボディーアッパー
↓↘→Ⓟ→Ⓟ→Ⓟ
←威力も高くガードブレイク効果もアリ。おまけに4発目のアッパーは相手を浮かせられる便利な技。獣化前・後のどちらでも積極的に使っていける。



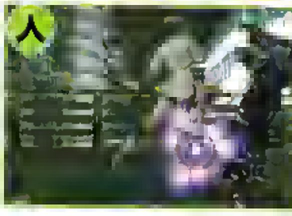
スラッシュロー
Ⓑ↓Ⓑ
→スキのない上段攻撃からの下段への連繋。2発目がカウンターでヒットすると相手はダウンする。2発目をⒷに変えることで中段の連繋と使い分けられる。

アリス　豊富な連繋をフル活用してちょこまかと攻めろ！

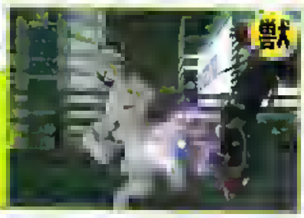
1発ごとの攻撃力に劣るアリスは、とにかく主導権を握ることが重要だ。中段の↘Ⓟや下段の↘Ⓚから始動する各種連繋を使い、中・下段技を中心に攻めていけば、相手はうかつに手を出せなくなるハズ。ただし、同じ連繋をくり返していると、当然相手に読まれてしまう。違った連繋を活用したり、←Ⓟや→→Ⓚ、↓↘→Ⓚなど、前後に動きのある技で緩急をつけるようにしていくといい。

獣化してからは、さらに増える連繋の幅を活かして戦う。技の出が速い↓Ⓑやリーチのある↘Ⓑからは、下段から始動する強力な連繋につなげられる。相手のガードが下段に集中したら、より高く浮かせられるようになった↓↘→Ⓟからの空中コンボを狙おう。また、アリスの超獣化時は、全足技がガードブレイクになる強力なもの。相手の体力が減った段階で使い、コンボに組み込んでいこう。

この技を使って勝ち抜け！



ラビットニーバット
→→Ⓚ
←前方へと大きく飛び出す中段のヒザ蹴り。相手との距離を詰めるのに役立つ。ガードされるとスキが大きいので、相手の空振りを誘ってから出したい。



ローラビットラッシュニー
↓Ⓑ↓ⒷⒷⒷⒷ
→下段から始動するビースト時専用の連繋。5発目の中段ヒザがカウンターで当たれば、相手を浮かすことができる。空中コンボに組み込んでもオーケー。

ロン　とにもかくにも六合鴻輪式怒涛の連繋で相手を固めろ！

ロンの攻め手の中心となるのは、特殊な連繋技の"六合鴻輪式"（以下、六合）。自由度の高い連繋で覚えるまでは難しいが、始動技～六合～終了技の流れであることを理解するとわかりやすい。代表的な始動技は、すべての六合技につながるⓅⒷⓅ。まずはそこからバリエーションを増やすことを目指すといい。終了技は、とても強力で特殊効果まである↓↓Ⓟ・←←Ⓟがオススメだ。

連繋に相手がヘビーガードを固めるようなら、体勢を崩す↓↘→Ⓖから連繋に持ち込もう。遠くで待っている相手は、↓↘→Ⓟや→→Ⓚなどで間合いを詰める。

これらを踏まえて、相手と近い距離で闘うのがロンのスタイル。六合をうまく出せる自信がないなら、連繋の合間に↓Ⓚなどの下段技をはさんで、相手のガードを揺さぶろう。獣化後も、六合の上位版"六合虎輪式"で同様に闘う。

この技を使って勝ち抜け！

六合鴻輪式

斧刃脚 ↓Ⓚ ↔ 打開 Ⓟ ↔ 左踹脚 →Ⓚ
↕　　　　　　　　　　　↕
単把 →Ⓟ ↔ 右踹脚 Ⓚ ↔ 日月把 ↓Ⓟ

↑Ⓑ·Ⓟや↓↘→Ⓖなどの始動技からこの表につながる。どちらか一方向にのみ進むことができ、同じ技は使用不可。終了技にはどこからも移行可能だ。

金剛鴻輪式＜天＞
←Ⓑ↑Ⓑ↑Ⓑ↑Ⓑ↑Ⓑ↑Ⓑ↑Ⓑ



↑下段攻撃からくり出す多段連繋。出るまでのスキは大きいが、コマンドが簡単で使いやすい。2発目以降の方向キーを変えることで別の連繋となる。

目にもとまらぬ早業で相手の裏をかくでゴザル　バクリュウ

バクリュウの真骨頂は、全キャラ中もっとも優れたスピード。前後へのフットワークとす速い技で、パワーとリーチの不利を補うのだ。また、相手の虚をつく忍者らしい技を多く持っているのもバクリュウの強み。いちばんカンタンなのは、↓↙←Ⓚと↓↘→Ⓚの使い分けでの揺さぶり。始動モーションが同じなので、慣れない相手には効果的だ。中間距離になった場合は←Ⓚや↘Ⓚを、つま先を引っ掛けるように出し、相手をけん制する。そして→→Ⓚで一気に間合いを詰めよう。

獣化してからは、伸びたリーチを活かせるⓅとⒷ技を積極的に使っていきたい。とくにⓅⓅⓅⓅや→ⒷⒷⒷからの強力な連繋は、人間時とは違った攻めかたが可能となり、↓↙←Ⓑや→→ⓀⓀで浮かせてからの空中コンボにも組み込める。また、↑Ⓑや→→Ⓑを使えば、人間時で苦手な中距離もカバーできるはず。

2択&浮かせてコンボのベーシックなスタイルで勝て！　マーベル

マーベルの闘いかたをひと言で表すなら"オーソドックス"。相手を2択で追い込んでから浮かせ、空中コンボでダメージを与えていくスタイルは、本作の初心者にも使いやすいハズ。中間距離からキック系の技で、相手にプレッシャーを与えていこう。浮かせ技として有効なのが↓↘→Ⓟ。ただし、単発ではよろけさせるだけ。↙Ⓚなどの下段攻撃や、叩きつける攻撃で相手が体勢を崩してからキャンセルぎみに技を出そう。浮かせてからの攻撃は→ⓀⓀⓀⓅⓅⓅが簡単かつ強力。

獣化後は、強力な浮かせ技として↓↙←Ⓑが加わる。ガードブレイク効果もあるので、中距離から積極的に使っていこう。浮かせたあとは、ⒷⒷや←ⓅⒷⒷなどキャンセル可能な技からのキックを使った連繋で、ダメージをごっそり奪うべし。意表をつくという意味では、なぜか豊富な下段投げ（1回転Ⓟなど）や、ぶっ飛ばし技を狙ってみるのもおもしろい。

獣化で真価を発揮する長いリーチで遠距離から狙え！　シオン

全般的に技が大振りでスキが多いシオンは、使いこなすのが難しいキャラのひとり。意識したいのは、つねに相手キャラとの間合いを取って闘うということ。スキを見せた相手にリーチのあるキックを叩き込み、体勢が崩れたところで連繋を叩き込むのが基本的な戦術。起点となる技は、ガードブレイク効果のある→→Ⓚや、攻撃判定の広い↘Ⓚ。そのあとにⓅⓅ↓ⓅⓅや↓ⓅⓅ←ⓀⓀなどの連繋を叩き込んでいく。打たれ弱さをカバーするため、ゲージが溜まったら即獣化するように。

獣化してからはリーチがさらに伸び、戦いは楽になる。離れた距離から、→Ⓟや↓Ⓚを出しているだけで、相手は近づきにくいはず。ビースト技ではす速い下段の2段攻撃↓Ⓑ↓Ⓑ、浮かせ技の↓↘→Ⓑがオススメ。連繋で押されたら、ガードでしのいでからバックステップで離脱。伏せからのⒷⒷという選択肢もアリ。

いやらし～く闘ってこそその妖艶さも映えるってモノ!?　ジェニー

ジェニーの得意技は、リーチがあり出も速い足技。Ⓚや↓Ⓚでチクチク攻めているだけで、相手にプレッシャーを与えることができる。ガードを固めたら投げてしまおう。攻撃の主軸にしたいのが、↓↘→Ⓟで出るツイスト構え。コマンド技なので、キャンセル可能な技からの移行が可能な点もオイシイ。中段技が中心になるのと、ガードができないリスクはあるが、間合いさえ注意すれば、強力な武器となってくれるはずだ。

獣化してからのジェニーは、コウモリ女らしく空中戦が得意。空中ダッシュや↓↙←Ⓑでのトリッキーな動きに加え、空中での連繋や投げも可能。それだけに、相手を浮かしてからの、空中コンボが主力となる。←Ⓟや↓↙←Ⓚ、伏せⒷなどを使って相手を浮かせよう。とくに←Ⓟは、ガードブレイク+受身不可+キャンセル可能で、コンボに組み込むといいぞ。超獣化後は、すべての浮かせ技にきりもみ効果がつくので、空中コンボの幅はさらにひろがるぞ。

※コマンドはキャラクターが左側にいる場合のものです。

この技を使って勝ち抜け！



影縫い
伏せⓅ
←遠距離まで届く下段の忍術攻撃。ヒットした相手をしばらく動けなくする効果がある。当たれば効果絶大だが、技の前後のスキが大きいのが難点。



昇天掻き上げ～雷光飯綱落とし
↓↙→Ⓑ↓↘→Ⓟ
→相手を浮かせてから投げに捕らえる連繋技。飯綱～はキャンセル入力なので、コマンドは手早く。1発目が決まれば必ずつながり、コンボに組み込むと便利。

この技を使って勝ち抜け！



アサルトニー
→Ⓚ
←多彩なキック系コンビネーションへの起点となる中段ヒザ。この技と↓Ⓚで相手のガードに揺さぶりをかけていくのがマーベルでの基本中のキホン。



トライデントシュート
↓↙↔Ⓚ
→5発のキックをくり出すガードアタック技。相手の連繋に割り込ませられるが、最後のキックは上段。ガードボタンを押し、4発目までで止めるのがベター。

この技を使って勝ち抜け！



プッシュ・ダガー
↘Ⓚ
←大きく前に踏み込んでから放つキック。攻撃判定は上中段にあり、ヒット時は相手をのけぞらせる効果を持つ。連繋まえのけん制技として役立てよう。

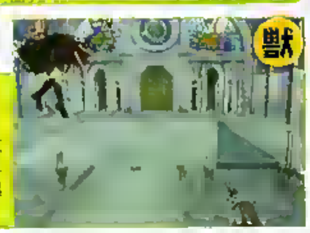


ダークネス・バロン
→Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ、↑Ⓚ
→リーチのある中段キックからの連繋。最後のキックは浮かせ技となっている。相手側に踏み込む、または空中コンボ用の連繋、どちらにも使える。

この技を使って勝ち抜け！



エナメルウォールウィンド
↘ⓀⓀ↓ⓀⓀ
←下段キック4発からなる連繋技。ダメージこそ低いが、すべて技の出が速い下段攻撃というのは相手にとって厄介。ガードされても反撃を受けづらいのも○。



フラップウイング
↓↙←Ⓑ
→斜め後方へと大きく移動。技自体に攻撃力はないが、追加でⓅⓀⒷのいずれかを押すと角度の異なるキックをくり出す。空中機動中も入力可能だ。

エックス攻略 No.05 daisenryakuVII

実戦で使えるテクニックとミッション中盤戦を解説

大戦略VII

THE STRATEGIC & TACTICAL MODERN WARFARE SIMULATION

今回はミッションモード中盤までのマップ攻略と、フリーモードでも役立つ小ネタを紹介。燃料の節約と、CPUに反撃の余地を与えない攻撃方法を身につけよう。

タイトル	ダイセンリャクセブン		
発売元	クールキッズ	ジャンル	現代戦・戦略シミュレーション
発売日	発売中(5月29日)	価格	6800円(税別)
開発	クールキッズ	製作者	
ブロック数	ゲームデータ:35~182ブロック	対象年齢	
システム対応	5.1ch 2人		
その他	WTM大戦略エディション シークレットフィギュア同梱		

プレイ中に見落としがちな移動・索敵の特性をチェック!

敵軍よりすばやく部隊を動かし、相手の射程外から攻撃すれば、より確実に勝利を得られる。そのためには効率のよい移動を行い、敵が攻撃できる状態かどうかを判断しなければならない。そこで今回は移動のルールと、敵の"目"である索敵範囲外から攻撃するテクニック解説しよう。

燃料の消費を抑え、安全かつ迅速な移動を

すべての兵器は移動時に燃料を消費する。なかでも地上兵器の燃料消費は、どんな地形を通るかによって大きく変化する。基本的に燃料を多く消費する地形は移動にも時間がかかる。偵察車が雪原や荒地を高速移動で移動した場合、4ターンで燃料切れとなるほどだ。これらマップを移動する際はいつも以上に燃料確保が重要。ふだんは補給車に近づけず、必要なときのみ燃料を補給しよう。



➡雪原や荒地でむやみに高速移動すると燃料がなくなるぞ。

各移動タイプの長所・短所

キャタピラ(主力戦車など)	○林・砂漠(影響なし) ×浅瀬(必要燃料4~5倍)
タイヤ(補給車・偵察車など)	○道路・平地(基本移動力が高い) ×山(4~5倍) 高山(5~6倍)
歩兵	○森・丘(影響なし) ×荒地・雪の地形(1ヘックスしか進めない)

敵の索敵をくぐり抜け、一方的に攻撃

敵部隊は索敵で発見していないと攻撃はおろか視認することもできない。しかしそれはCPUも同じ。敵兵器の索敵範囲を知れば、攻撃を受ける回数を大幅に減少させられる。たとえば射程が4ある155mm砲は、索敵範囲が周囲2ヘックスしかないので、3ヘックス離れて攻撃すれば、一方的に攻撃できるのだ。また、占領した施設にも索敵能力があることを覚えておこう。周囲に敵がいなくても施設があったため、長距離攻撃のエジキになる……なんてことも。

兵器の基本的索敵範囲

偵察車両	地上5ヘックス	自走砲・砲兵陣地	地上2ヘックス
自走対空砲	低空4ヘックス	占領施設	低空2ヘックス 地上3ヘックス



↑地上5ヘックスを索敵できる偵察車両で、敵軍の自走砲AU-F-2(射程5)を捕捉。しかし敵はこちらの部隊を索敵できていないため、敵の射程内であっても反撃されずに攻撃を行える。

燃料・弾数に注意せよ! ミッション9~16のポイントアドバイス

今回のミッションは、荒地や雪原など燃料消費が激しいうえ、"占領ができない"、"進攻ルート上に都市がない"など補給が限定されるマップが多い。物資切れで手詰まりに陥らないよう、部隊の状態を把握しておこう。

ミッション09 暖流と寒流

入手ユニット: 揚陸艦フードル、自走砲AU-F-2

❶雪原を移動すると進軍が大きく遅れる。進軍時は道路上を移動させよう。道路上の敵部隊を優先的に撃破し、進攻ルートを確保するのだ。
❷揚陸艦部隊を戦線に近い場所で発進させれば、戦闘への参加がスムーズに行える。北の部隊はⒶ地点で発進させないと戦闘に間に合わないぞ
❸敵の本拠地は対空ミサイルや自走砲など、間接攻撃系の兵器で守られている。そのうえ生産できるのは敵軍のみ。敵の数が減らないので、ある程度の損害は覚悟して、敵本拠地に突入する必要がある。近くの都市を占領して戦力が整う5~7ターン目あたりに両側から突撃。対空兵器は無視して、首都正面の部隊と155mm砲を破壊しよう。



CAUTION!



対空兵器が強力なため、首都攻略は地上兵器のみで行おう。

ミッション10 国境紛争

入手ユニット: 戦闘攻撃機F-35、攻撃機FB-22

❶首都に配置されている155mm砲をそのままにしておくと、遮蔽物ごしに攻撃され2~3ターンほどで全滅する。ブラウラーのECMで敵の索敵を妨害しつつ、155mm砲を移動させてほかの部隊と合流させよう。
❷橋を通りすぎたあたりで敵部隊を迎撃。序盤は西側、中盤は東側のほうから攻めてくることが多い。砲台系の兵器を均等に配置し、自走砲を状況に応じて動かすこと。敵部隊は地上兵器だけでなく対空兵器も充実している。航空部隊は橋を越えず、自軍側で迎撃に専念すること。



CAUTION!



射程12で一ガヘックス攻撃のATACMS。索敵した敵を一網打尽にできるぞ。

ミッション 11 熱砂の攻防

入手ユニット 攻撃ヘリヒューズ500MD 主力戦車メルカバMk.4

❶占領数を増やすのがクリアー条件なので、まずは輸送ヘリを散開させ、周辺の中立都市を占領。右上の施設には歩兵を搭載したトラック×2で占領に向かい、右下に点在する施設はM−113で占領する。逆だと右上で起こる戦闘で苦戦を強いられるぞ。

❷砂漠の中心にある都市周辺では激しい戦闘が展開される。最初に倒すべき敵は航空機に強いトールMやツングースカ。つぎにMig−31やMi24ハインドなどの航空機を倒し、最後に残った地上兵器T−72や152mm砲を陸・空からの同時攻撃で撃破。



CAUTION!



YELLOW軍が全滅するとミッション失敗。ふだんより強引に前へ出て、赤軍の注意をこちらに引きつけろ。

ミッション 12 海の怪物

入手ユニット 偵察ヘリAS・532ホライゾン

❶マップの○で示しているのがルンの初期位置だ。ミッション6と似た内容だが、今回は射程の長いネウストラシムイ、対空兵器のツングースカに苦しめられる。索敵範囲の広いホライゾンを先行させ、ルン以外の敵部隊の動きにも注意しよう。

❷このミッションは敵との相性が悪く、戦闘は極力避けるのが無難だ。とくに敵首都周辺のS・300PMUは射程が長く(5~8)攻撃力も高い。兵器自体に索敵されていなくても、敵施設の索敵範囲に入っていると遠距離から攻撃を受けることになる。



CAUTION!



標的のルンは強くない。しかし1ターンで倒せないと、対空兵器のあるほうへ逃げられ、苦戦することになる。

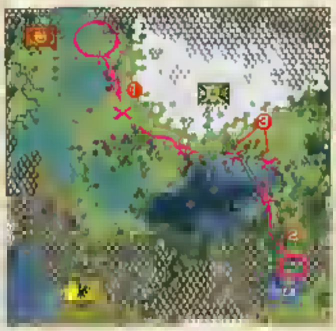
ミッション 13 ロストワールド

入手ユニット 偵察車両軽装甲機動車

❶軽装甲機動車を首都まで運ぶのがクリアー条件。近くの都市を制圧したあとはしばらく待機。すると目の前でRED軍とGREEN軍が戦闘を始める。消耗した両軍を倒して敵部隊の数を減らそう。後方の敵は同盟関係にあるYELLOW軍に任せておこう。

❷本拠地近くの部隊は、上側の部隊の退却ルートを確保するため北上。進行ルート上(とくにふたつの橋)の周囲には多くの155mm砲が配置されている。GREEN軍の地上兵器は生産タイプがドイツのため強力。間接攻撃で弱らせ、1機ずつ倒そう。

❸❶での戦闘が落ち着いたら、❷の部隊との合流を図る。残った敵部隊を挟み撃ちにして、間接攻撃中心で撃破していくのが理想的だ。



CAUTION!



RED軍よりも強いGREEN軍に対して優先的に攻撃。

ミッション 14 大富豪と石油王

入手ユニット 戦車駆逐車2S25

❶北と南の部隊は、まずは○の位置にいる歩兵を最優先で倒し、工場の占領を阻止する。そのあとは油田を占領しに行くわけだが、補給手段は自軍の補給車のみ。弾数や燃料はギリギリまで補給せず、節約しよう。

❷中央の部隊は都市があるため補給の心配はしなくていいが、敵部隊が強い。2S25は耐久力が低いので、間接攻撃を中心にして戦おう。

❸橋の先には射程12・メガヘックス攻撃のATACMSが配置されている。都市を占領し、索敵の効果を消さないと、一方的に攻撃されるぞ。



CAUTION!



点在する製油所には155mm砲が配置されているが、4ヘックス離れて攻撃すれば索敵されず、反撃されない。

ミッション 15 雪と砲弾

入手ユニット 攻撃ヘリBo105M

❶一面雪原のマップのため移動力がかなり削られる。燃料消費が激しく目的地も遠いので、基本的に高速移動は使わず、通常移動で進軍しよう。

❷自軍には主力戦車のような直接攻撃が得意で耐久力の高い兵器がない。Pzh2000の間接攻撃で倒しきれなかった敵部隊は、ヴィーゼルMk.20A1やBo−105Mでトドメを刺そう。

❸高ランクでのクリアーを狙うなら、撃破数を稼ぐため首都占領に向かおう。ミッション13と同じく4ヘックス離れて155mm砲の索敵範囲外から攻撃すれば、反撃されない。



CAUTION!



155mm砲だけでなく、対空兵器のS−300PMUも配置されている。ヘリで突っ込むのは危険だ。

ミッション 16 索敵に命をかけた男たち

入手ユニット 偵察車両VBL

❶交戦地帯は都市が点在している地点とGREEN軍の進行ルート。前者の地点ではM−113に都市を占領させつつ戦闘。後者ではGREEN軍の4~5ヘックス前で敵を倒すよう戦う。

❷索敵漏れした敵が首都周辺に出現する場合があるので、アパッチかM−113を首都上空に配置しておこう。

❸複数の部隊が同時に弾切れをおこしてしまい、そのあいだにGREEN軍を攻撃される怖れもある。こまめに都市(補給車)に着陸させて武器を補給。15ターン経過すればクリアーとなるので、深追いせず防御に専念しよう。



CAUTION!



同時に弾切れになって攻撃中断に陥らないよう、攻撃部隊と後方で待機する部隊を分けておこう。



エクスチェイサー Ex-Chaser

エンディングまで一直線！後半ステージを一挙攻略!!

今回はステージ15から最終ボスまでを一気に攻略。全キャラでクリアーしたらランクSに挑戦だ。

タイトル	エクスチェイサー		
発売元	アイディアファクトリー	ジャンル	アクションRPG
発売日	発売中(5月22日)	価格	6800円(税別)
開発	アイディアファクトリー／XPEC	製作者	キャラクターデザイン＝平岩洋司
ブロック数	16ブロック	対象年齢	全年齢
システム対応	[illegible]		
その他			

覚えておきたい戦術&テクニック

まず『エクスチェイサー』全般に通じる有益な攻略情報を解説。効率よく冒険を進めよう。

戦闘の基本は遠距離攻撃。これでジェネレーターを破壊しながらじっくり進むことが大事。敵配置を覚えるまでは、画面から敵がいなくなるたびにゲージを満タンまで回復すること。完全無敵の回避行動は終了後の状況にも注目しよう。じつは、このときはダッシュ状態で、すぐにダッシュ攻撃を出せるのだ。遠距離攻撃が弱い盗賊はこのくり返しが基本戦術となる。また、後半で多数出現するロックゴーレムはダッシュ攻撃でひるむ。遠距離攻撃で倒せなかったときのフォローに有効な戦法となる。



←敵全滅後はゲージを満タンまで溜めてから行動開始。



←遠距離攻撃後、回避行動→ダッシュ攻撃で倒そう。

BATTLE編（バトル）

本作で大きな比重を占めるのがザコ敵とのバトル。マップにある数々の仕掛けや、特殊な攻撃をしてくる敵の対処法をしっかり覚えよう。アイテムも活用し、全ステージのノーコンティニュークリアーを目指そう。



←安全に進むには、レベルを上げておくことも大切。

投てきアイテムは取るな！

火炎瓶、爆弾、ハンマーを取ると遠距離攻撃が撃てなくなる。これらの投てきアイテムはリーチと速射性に難があり、敵が多い場所で取ると危険。基本は無視しよう。なお、アイテムはすべて30秒間効果が持続。



←取ったら30秒待つか、ほかのアイテムで上書き。

段差での戦闘

階段や坂道など、傾斜がある場所では遠距離攻撃がうまく当たらない。こんなときは回避行動で接近して近距離攻撃(ダッシュ攻撃)でダウンを奪おう。敵が多かったら、惜しまず魔法を使って周囲を掃除しよう。



←段差では遠距離攻撃が当たらない。懐に飛び込め。

ひよこ虫対処法

宝箱や樽を開けると、ひよこ虫が出現することがある。中身を覚えて開けないのがいちばんだが、もし出現したら以下の方法で対処。



←唯一倒せる攻撃方法は魔法。躊躇なく使え。

魔法を使う



一定時間で自爆

➡しばらく経つと消滅。すぐに走って逃げ切れ。

SHOP編（ショップ）

さまざまなアイテムを購入できるショップは、冒険の下準備をする大事な場所。最低限買っておきたいのが体力回復と鍵。ゴールドが余ったら体力アップにつぎ込もう。セーブもこまめにしておくようにしよう。



←ランクSでクリアーできれば大量のゴールドを獲得。

鍵と魔法を買いだめ

鍵は10ゴールドで買えるので、必ず9個揃えておこう。魔法は現地補充が可能だが、数があっても損はない。10個くらいは持っていこう。武器のパワーは買うたびに値段が上がり、効果も薄いので一度でオーケー。



←魔法は周囲を攻撃する炎が光る。ほかはいらない。

回復はケーキで

ケーキは100ゴールド、肉は200ゴールドで値段ぶん回復。体力が満タンまで100未満のときは、どちらを買っても効果は同じ。ケーキだけを買い続ければ、むだなく回復できる。少しでもゴールドを節約しよう。



←ショップでは、まず鍵とケーキを買えるだけ買おう。

剣アイテムとエレメンタル

攻撃力がアップする剣アイテムと属性攻撃を行うエレメンタルは死ぬまで有効。剣は入手できるステージが限られているので、死んだら再び取りに行くようにしたい。

⬇剣は名前の上にアイコンが表示される。なるべく常備しておきたいアイテムだ。



ステージ15～24ワンポイント攻略

15面以降のボス戦を除く9ステージを攻略。アイテムの取り漏らしがないかもチェック！

STAGE 15 魔王殺陣

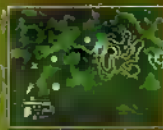
6つの目玉を倒すまで一定周期で中央に吸い寄せられる。死神のジェネレーターは近寄ると発生するので遠距離からじっくり。回避行動は一気に吸いこまれるので厳禁。



↑ゾンビは死に際に自爆するので回避。

STAGE 17 魔の祭壇

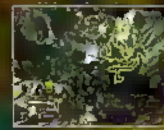
ステージ17～21はマップのどこかに黒石が隠されており、すべて取らないとステージ22以降に進めない。このステージは東のくぼみにある。水竜への扉はスイッチで開く。



↑水竜は回避行動で懐に入れば安全だ。

STAGE 18 悪霊の谷

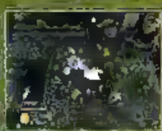
"カベ叩くべからず"というメッセージは無視。重要なレバーなどはすべて壁の中に隠されている。色の違う場所は積極的に攻撃。黒石は壁を壊して進む東の袋小路にある。



↑敵は多いが肉弾系ばかりなので楽な面。

STAGE 19 魔神の柱

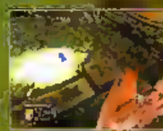
下の層で3つの装置を起動。上に戻って床に乗って東へ。この先にある装置を起動すると北側の扉が開く。この部屋には大量のフード、パワーアップ、黒石がある。



↑虫型の敵は近づくと爆発するので注意。

STAGE 20 バビロン塔50F

最初の部屋は、赤い壁が出るまえに北側のジェネレーターをふたつ破壊できる（見えない）。2番目の死霊騎士はドラゴンで楽々撃破。黒石は中盤東の隠し通路の奥にある。



↑死霊騎士は回避動作のタイミング重要。

STAGE 21 バビロン塔最上階

魔導士の飛び道具が厄介なので最優先で倒そう。あまり画面を進めないように。黒石は上層の南東部にある階段の先。エレベーター前の隠し部屋を見落とさないよう注意。



↑隠し部屋の扉が開くスイッチは壁の中。

STAGE 22 リザードマンの洞窟

いきなり敵が出現するのでダメージを受けないように。発光する床は回避動作で渡れる。大部屋はジェネレーターをすべて破壊すれば結界が消滅。サイクロンで活路を開け。



↑サイクロンはつぎの部屋に残すのも手。

STAGE 23 試練の山道

敵は悪魔系。地形が入り組んでおり、ひとりプレイ時は何度か同じ場所を行き来しないとすべてを回れない。通路を塞ぐ壁は、破壊すると火炎弾が来る。すぐに回避行動を。



↑目的は脱出。すべてを回る必要はない。

STAGE 24 魔神の鍵

4つの部屋で中ボスと戦闘。最初の部屋に大量の鍵が落ちているので、このステージだけは持ってこなくても間に合う。宝箱は体力が減少するまで開けないようにしよう。



↑東西4つの部屋の敵をすべて倒せ。

天魔王マドゥルーを撃破せよ！ ボス攻略

天魔王マドゥルーは撃退しても手を変え品を変え襲い来る。3回目（ステージ26）が真の姿。

STAGE16 最後の場所

ジェネレーターを有効活用

ジェネレーターを破壊すればボスにダメージを与えられる。ジェネレーターは火炎弾を防ぐ壁になるので、左右どちらかのジェネレーターとボスの延長線上で待機。プレイヤーをサーチする緑色の光弾は動かなければ当たらない。ただし、溜め動作に入ると判定が大きくなり食らうので注意。



←左右どちらかのジェネレーターとボスを結ぶ位置で待機しよう。破壊直後に火炎弾が来たら回避行動だ。

STAGE25 幻の鏡

攻撃よりも回避を重視

ドラゴンの姿をしており、黒石を破壊すると効率よくダメージを与えられる。画面中央のいちばん手前で待機し、回避動作や走りで攻撃をかわすのが基本。サーチ弾は左右から来るので真上に逃げ、早めに反応させるのがコツ。ゲージが枯渇しがちなので、攻撃の合間にこまめに溜めること。



←最終形態（ステージ26）よりも手強い。地面をサーチしてくる光弾だけは絶対に食らわないようにしたい。

STAGE26 影の宮殿

黒石には魔法を使え！

基本的な戦いかたはステージ25と同じ。黒石は4つ出現し、うちふたつがハズレ。放っておくと手前に流れて爆発するので、破壊できなさそうなときは魔法で一掃だ。火炎弾は三角形に着弾するので中央手前が安全だ。このあいだにゲージを溜めよう。サーチ弾は来た方向と逆に避けること。



←サーチ弾は左右交互に来るのでジグザグに移動してかわす。奥まで行ったら横に走って逃げ切ろう。

3人娘がいよいよ出撃開始!!



かわいい女の子3人が大活躍のシミュレーションの攻略をお届け!!

Cyber Attack Team サイバーアタックチーム

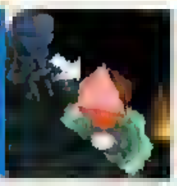
タイトル	キャット～サイバーアタックチーム～		
発売元	メディックス	ジャンル	アニメティックアドベンチャーシミュレーション
発売日	発売中（8月28日）	価格	6800円（税別）
開発	ハイド	関係者	キャラクターデザイン:中嶋敦子
ブロック数	9ブロック	対応年齢	
システム対応		その他	

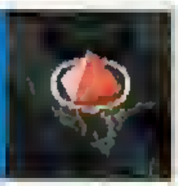
サイバースペースでも安心!?
3人娘の初出撃までの手引き

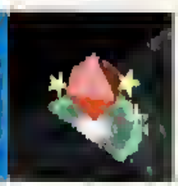
"サイバーヘッドギア"を使ってネットワーク空間へ侵入し、コンピューターウィルスたちと戦っていく本作。今回は第5話までの攻略法をメインに、戦闘のキモとなる4キャラの特殊技などを紹介する。どのステージでもかなりの数のザコ敵を相手にすることになるので、削られるHPは思いのほか多い。HPが0になったキャラはそのステージでは戦えなくなるので、ヒーリングを早く習得して、こまめに使うようにしよう。

Step1 アイテム回収と攻撃のバランスを考えよう

アイテムを目指して移動すると戦闘がおろそかになりがち。そこで最初にマップ上のアイテムをチェックし、誰にどれを取らせたいかを決定しよう。戦闘班とアイテム入手班を分ければ戦闘はスムーズに進む。

直線型


範囲型


回復型


Step2 SP補充と攻撃の順番

各ターンの最初に補充するSPは、その量が多いほど強力な特殊技が使える。ただし、SP補充量と攻撃の順番は反比例するので、先制攻撃や回復を行いたいなどの状況では補充量を欲張りすぎないようにしよう。

Step3 トラップは特殊技で破壊

毒ガスや魔方陣のような結界、円盤状になっている転送機などの障害物がトラップ。各トラップの属性に対応したキャラ（詳しくは下の"特殊技一覧"を参照）の攻撃系特殊技でのみ、破壊することができるのだ。

序盤のプレイヤーキャラの特殊技一覧

序盤に登場する4人の特殊技を紹介。初めから覚えている特殊技の型と得意な型はだいたい一致するぞ。

野中苺



初めから覚えているのは直線型のLv.1、ソニックウィンド。苺の場合、威力が高いのはこの直線型の特殊技なので、重点的に覚えさせるといい。また、風の属性を持つので、紫色の毒ガスを破壊することができる。

型	Lv	技名称	SP
直線型	1	ソニックウィンド	4
	2	ウィンドソーサ	8
	3	ウィンドエッジ	12
	4	ウィンドエッジ+	20
	5	ソニックシャワー	30
範囲型	1	トルネード	4
	2	ワールソーサー	8
	3	タイフーン	12
	4	ワールソーサー+	20
	5	テンペスト	30
回復型	1	ヒーリング	4
	2	キュア	0
	3	ヒーリング+	12
	4	キュア+	0
	5	パナケイア	30

河合りんご



最初から覚えているのは範囲型のLv.1、アトモスフィア。攻撃力が高いのもやはり範囲型の特殊技なので、白い輪がついたアイテムを見つけたら彼女に取らせよう。破壊できるトラップは鉄棘だらけの壁だ。

型	Lv	技名称	SP
直線型	1	ダークスフィア	4
	2	ダークスフィア+	8
	3	ブラックレイン	12
	4	キャッツスラッシュ	20
	5	ダウンビロウ	30
範囲型	1	アトモスフィア	4
	2	ダークマター	8
	3	アトモスフィア+	12
	4	イマジナリードリーム	20
	5	シュバルツシルト	30
回復型	1	ヒーリング	4
	2	キュア	0
	3	ヒーリング+	12
	4	キュア+	0
	5	パナケイア	30

アプリコット瑞樹



参戦するのはほかの3人に少し遅れるが、特殊技は直線型も範囲型も最初から覚えている。バランス型のキャラクター。各ターンの終了時にザコ敵を吐き出す転送機を破壊することができるのは、アプリコットの特殊技だけだ。

型	Lv	技名称	SP
直線型	1	サンダーボルト	4
	2	ベルスパーク	8
	3	クロス・サンダー	12
	4	サンダーストライク	20
	5	ヴァジュラ	30
範囲型	1	スピン・ベル	4
	2	サンダースフィア	8
	3	スピン・ベル+	12
	4	サンダースフィア+	20
	5	スパークドーム	30
回復型	1	ヒーリング	4
	2	キュア	0
	3	ヒーリング+	12
	4	キュア+	0
	5	パナケイア	30

河合麗



最初から覚えている特殊技は回復型のLv.1、ヒーリング。味方キャラクター1体のHPを50パーセント回復してくれるので、最初から使えるのはかなりありがたい。破壊できるトラップはオレンジ色の魔方陣の結界だ。

型	Lv	技名称	SP
直線型	1	トライスフィア	4
	2	ホーリースフィア	8
	3	ホーリースフィア+	12
	4	レイビーム	20
	5	バニッシュメント	30
範囲型	1	スパイラルアロー	4
	2	ブリューナク	8
	3	スパイラルアロー+	12
	4	クレスケンス・ルナ	20
	5	グングニル	30
回復型	1	ヒーリング	4
	2	キュア	0
	3	ヒーリング+	12
	4	キュア+	0
	5	パナケイア	30

シミュレーションパートはこれでバッチリ

第5話まではこう戦おう！

シミュレーションパートにおける勝利条件は、ボスエネミーを倒すこと。第5話までの戦闘では、ザコ敵の全滅がボスの出現条件になっていることが多いので、まずはザコ敵を一掃しよう。逆に、敗北条件はCPUを破壊されることと、プレイヤーキャラが全滅すること。そのため、攻撃と防御でバランスのとれた闘いが必要。とくに序盤は、アイテムをすべてゲットして、効率よく戦闘を進めたい。ここでは各マップ上にあるアイテムの種類と数を記しておく。



➡緑のカーソルを合わせれば相手の詳細情報が閲覧可



➡最低ひとりはCPUを守るキャラを用意しておきたい。

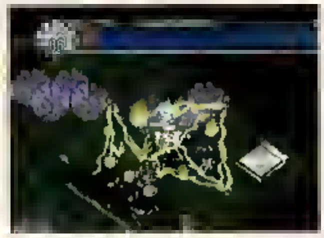
第1話 ～さいしょの戦い～

ボス出現条件：ザコ敵全滅

最初の戦闘では、苺、りんご、麗の3人でウィルスに挑むことになる。まずは苺の特殊技・ソニックウィンドで紫色の毒ガスを破壊することから始めよう。ザコ敵が集まってくるCPUの周囲には、範囲型の特殊技を使用できるりんごを配置すれば一気にザコ敵を倒せる。このマップにはアイテムは存在しないので、敵を倒すことだけを考えて進めばいい。



↑最初は毒ガスに囲まれているので、苺の特殊技を使うまではザコ戦すら不可能だ。



↑ここのボスはHP150のスパーガ。相手の攻撃時には最低3マス分は離れておきたい。

第2話 ～アプリコット参戦！～

ボス出現条件：ザコ敵全滅

ここからはアプリコットが参戦するので味方は4人となる。Lv.2の直線型の特殊技を覚えられるアイテムが2個出現しているので、攻撃系の特殊技を覚えていない麗と直線型の得意な苺に取らせるのがオススメ。この場合は敵と戦わなくても麗のSPをきちんと補充しておけば、どんなに離れていても有効な、彼女のヒーリングを使うことができるぞ。



↑鉄の棘でいっぱいのトラップは、りんごのアトモスフィアで破壊しよう。



↑HP180のボス・イテーガの攻撃時には4マス分は離れられるように計算しよう。

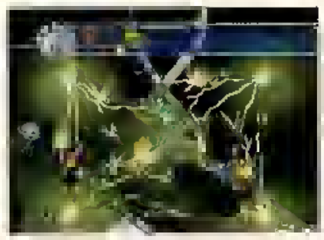
第3話 ～特別授業はどれがいい？～

ボス出現条件：7ターン経過orザコ敵全滅

ここではLv.2の回復型と直線型のアイテムがそれぞれ1個ずつ出現する。回復型の特殊技は誰が使っても効果は同じなので、回復型アイテムは好きなキャラに取らせよう。ただし、各ターンの最後にザコ敵を吐き出す円盤状の転送機を破壊するには、アプリコットの攻撃系特殊技が必要なので、彼女には転送機の破壊に徹してもらったほうがいいだろう。



↑画面中央でオレンジ色の光につつまれている円盤状の機械がザコ転送機。



↑第1話に出てきたスパーガがパワーアップしたギガスパーガ。HPは230だ。

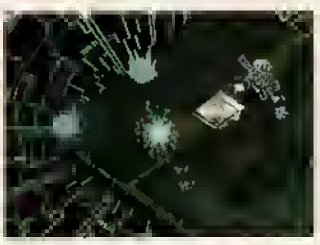
第4話 ～せっかくの特別授業中に！～

ボス出現条件：ザコ敵全滅

戦闘開始直後は麗がひとりで戦わなくてはならない。このあたりからHP70のゼドが登場し始めるなどザコ敵も少しずつ強くなってくるので、HPの50パーセントを回復するヒーリングが使える麗はかなり重要。仲間が到着する3ターン終了後までは回復型の特殊技などを使って、うまく切り抜けよう。アイテムはLv.3の直線型とLv.3の範囲型が各1個ずつ。



↑右上のLv.3の回復型のアイテムを入手すれば、ひとりのHPを完全に回復できる。

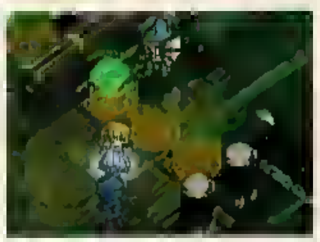


↑ここで対決することになるボスは、変わった乗り物を操るHP180のコールグ。

第5話 ～マネーパニックの危機～

ボス出現条件：ザコ敵全滅

これまでのステージに比べるとザコ敵の数がかなり増え、戦闘時間が長くなるので、CPUを守る担当を決めておいたほうがいい。アイテムに関してはLv.2の範囲型・直線型・回復型、Lv.1の範囲型・回復型が各1個ずつ出現する、大量入手のチャンス。すべて入手したい場合には、ザコ敵を生かしておいてボス戦までの時間をかせぐのもひとつの手かも。



↑オレンジ色の魔方陣のような結界は、麗の攻撃系特殊技を使って破壊しよう。



↑ボスのギガイテーガは、第2話のイテーガのパワーアップ版。HPは250だ。

特別企画



Xbox完全カタログ

ハード、ソフトはもちろん、攻略本や裏技ネタもフォロー!

Xboxソフトを始め、本体や周辺機器などさまざまな情報をカタログ化！ とくに欲しいソフトがない人も、裏技ページを参考にしてゲームを遊び倒してみては？

これから本体を買う人は『DINO3』がモデルがオススメ!

ハードウェア編

過去、発売されたXbox本体と周辺機器の数々をリストアップ！ Xboxを「これから買うぞ！」という人は本体情報を（※ただし、現状では販売を終了しており、入手不可能なものもある）、すでに所有している人は、ゲームをより楽しく遊ぶための周辺機器を捜してみよう。

本体

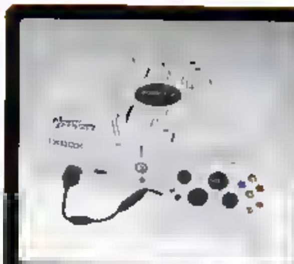
>>HARD

いま買うなら『DINO3 リミテッド・ボックス』がイチ押し。通常価格にプラス2千円で『DINO3』がついてくる！



限定 Xbox+DEAD OR ALIVE3 セット特製BOX

●発売日：2002年2月22日
●価格：41600円（税別）
●同梱物：Xboxコントローラ1個、Xbox標準AVケーブル、Xbox電源コード、Xboxソフト『DEAD OR ALIVE3』、初回特典B2ポスター、Xboxソフト袋DOAスペシャルバージョン、特製シルバーステッカー



限定 パンツァードラグーン オルタ リミテッドモデル

●発売日：2002年12月19日
●価格：35800円（税別）
●同梱物：Xboxコントローラ1個、Xbox標準AVケーブル、Xbox電源コード、XboxコンポーネントAVパック、Xboxソフト『パンツァードラグーン オルタ 初回限定版』、ドラゴンヘッドネックレス（予約特典）



Xbox本体通常版

●発売日：2002年2月22日
●価格：24800円（税別）
●同梱物：Xboxコントローラ1個、Xbox標準AVケーブル、Xbox電源コード



限定 DINO CRISIS 3 リミテッド・ボックス

●発売日：2003年6月26日
●価格：26800円（税別）
●同梱物：Xboxコントローラ1個、Xbox標準AVケーブル、Xbox電源コード、DVDビデオ再生キット、Xboxソフト『DINO CRISIS 3』、プレミアム・ファクトファイル（予約特典）



限定 Xbox Special Edition

●発売日：2002年2月22日
●価格：39800円（税別）
●同梱物：Xboxコントローラ1個、Xbox標準AVケーブル、Xbox電源コード、XboxコンポーネントAVパック、ビル・ゲイツサイン&シリアルナンバー入りシルバープレートキーホルダー



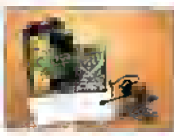
限定 DVDビデオ再生キット同梱Xbox

●発売日：2002年11月21日
●価格：24800円（税別）
●同梱物：Xboxコントローラ1個、Xbox標準AVケーブル、Xbox電源コード、DVDビデオ再生キット、Xbox-ism 2002年冬 Xbox総合ガイド、Xbox DVD再生用チェックディスク

周辺機器

>>ACCESSORY

ゲームのおもしろさに変化を与える周辺機器は、右側にコメントつきで掲載。ケーブル類は下の表を見てね。



Xbox LIVEスタータキット

●発売日：2003年1月16日 ●価格：6800円
●同梱物：Xbox ボイスコミュニケータ、スタータキットディスク、Xboxソフト『頭脳対戦ライブ』、Xboxソフト『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』、PSO用 USB キーボードアダプタ、Xbox Live12ヵ月分の使用権利

名称	発売元	価格
Xboxコントローラー（ブラック）	マイクロソフト	3500円
Xboxコントローラー（グレー）	マイクロソフト	3500円
Xboxメモリユニット	マイクロソフト	3500円
XboxDVDビデオ再生キット	マイクロソフト	3800円
Xbox標準AVケーブル	マイクロソフト	1500円
Xbox拡張AVパック	マイクロソフト	3000円
XboxコンポーネントAVパック	マイクロソフト	3000円
XboxRFアダプタ	マイクロソフト	2500円
Xbox電源コード	マイクロソフト	1000円
Xboxシステムリンクケーブル	マイクロソフト	1200円
XBゲームリンク100	モンスターゲーム	オープン価格
XBゲームリンク200	モンスターゲーム	オープン価格
XBゲームリンク300	モンスターゲーム	オープン価格
XBゲームリンク400	モンスターゲーム	オープン価格



360モデナレーシングホイール

発 スラストマスター 価 7980円
ブレーキペダルとセットのハンドル型コントローラー。卓上固定、またはひざの上に乗せて使用。



トップガン フォックス2 プロ

発 スラストマスター 価 5980円
飛行機の操縦桿をモチーフにしたフライト系ゲーム向けコントローラー。対応ゲーム数は少ない。



2002FIFAワールドカップ プログラマブルゲームパッド

発 スラストマスター 価 5980円
方向ボタンやレバーの割り当てを行えるプログラム機能を搭載したFIFA公認のコントローラー。



DEAD OR ALIVE 3 スティック

発 HORI 価 5980円
Team NINJA協力のもと、『DOA3』用にボタンが配置されたスティック。メモリースロットも装備。



ファイティングスティックEX

発 HORI 価 5980円
シューティングから対戦格闘まで幅広いジャンルに対応。メモリースロットも装備している。



Beretta92FSライトガン

発 スラストマスター 価 4980円
同名拳銃をモデルに制作したガンコントローラー。現在『THE HOUSE OF THE DEAD3』のみ対応。

※周辺機器紹介記事内の"発"は発売元、"価"は価格を表します。

2003年6月発売までの全タイトルを網羅！

ソフトウェア編

2003年6月26日までに発売された全Xboxソフトをすべて紹介。各ソフトには発売日や価格といった基本的な情報以外に，過去本誌に掲載したクロスレビューの得点も併記。また，104ページには過去のソフト販売本数データも掲載している。これらはソフトのクオリティーや人気を表すひとつの指針である。ソフト購入時の参考資料として活用してほしい。

カタログの見方

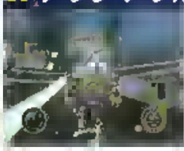


Xbox Live 対応 7本

>>Online

ブロードバンドやクレジットカードなど，遊ぶためにはそれなりの準備が必要なこの分野。しかし，投資に見合ったおもしろさは必ず得られるハズ！

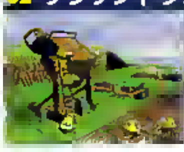
33 メック アサルト



全長40フィートの巨大ロボ'BattleMech'を操り，謎の組織に襲撃された惑星で戦いをくり広げるアクションシューティング。オンラインではマップや新モードのダウンロードサービスも提供されている。

- 発 2003年6月12日
- メ マイクロソフト
- 価 6800円 B 9以上
- 備考 Xboxシステムリンクケーブル対応，オンライン時最大8人プレイ
- 5.1 CD HD 2 | 裏 —

32 サウザンドランド -Thousand Land-



APOと呼ばれるチビユニットを操作して，150以上のパーツやアイテムを組み合わせて庭を育成しよう。庭が完成したらオンラインに接続。どちらの庭が強いか全国のプレイヤーたちと競い合うのだ。

- 発 2003年3月20日
- メ フロム・ソフトウェア
- 価 6800円 B 30以上
- 備考 —
- 5.1 CD HD 2 | 裏 —

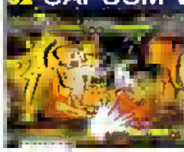
33 マズル フラッシュ



テロ集団壊滅のため，敵拠点に潜入。自分の存在を知られないよう動き，足音や話し声から敵の動きを察知するアクションシューティング。状況に応じて武器を使いわけ，狙撃や接近戦を仕掛けるのだ。

- 発 2003年2月27日
- メ マーベラスインタラクティブ
- 価 6800円 B 3
- 備考 オンライン時最大8人プレイ
- 5.1 CD HD 1 | 裏 —

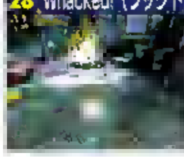
32 CAPCOM VS. SNK2 EO



カプコンとSNKの格闘ゲームキャラ48人が登場する人気シリーズ移植作。コントローラーのスティックを使うことで，複雑なコマンド入力なしで手軽に必殺技が出せる'EO-ISM'を搭載している。

- 発 2003年1月16日
- メ カプコン
- 価 4800円 B 4以上
- 備考 —
- 5.1 CD HD 2 | 裏 P108 ④へ

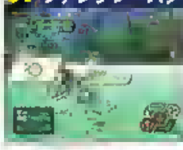
28 Whacked!（ワックド！）キリヤバ！超パーティーテレビ！



テレビゲームショーの出演者になって，ドッジボールを相手にぶつける，追い来るニワトリを倒すなど6種類のハチャメチャバトルに参加！ オンライン時は海外プレイヤーとの対戦もできるぞ。

- 発 2003年1月16日
- メ マイクロソフト
- 価 4800円 B 4
- 備考 Xboxシステムリンクケーブル対応
- 5.1 CD HD 4 | 裏 P109 ㉓へ

34 ファンタシースターオンライン エピソード1&2



Xbox Liveスターターキット付属ソフト。最大4人のパーティーを編成し，入るたびに形が変わる自動生成ダンジョンを探索するネットワークRPG。USBキーボードを接続すれば文字チャットも行える。

- 発 2003年1月16日
- メ マイクロソフト
- 価 — B 95以上
- 備考 Xbox Liveスターターキット同梱，USBキーボード対応，オンライン有料(月額800円)
- 5.1 CD HD 4 | 裏 —

24 頭脳対戦ライブ



Xbox Liveスターターキット付属ソフト。オセロ，麻雀，将棋，囲碁など，おなじみのテーブルゲームがひとつにまとめられている。オフラインでプレイするときは，ひとり用のみでのプレイが可能。

- 発 2003年1月16日
- メ マイクロソフト
- 価 — B 4
- 備考 —
- 5.1 CD HD 4 | 裏 —

アクション 25本

>>Action

Xboxのハードパワーをもっとも感じられるジャンル。なお，ここでは対戦格闘アクションを最初にまとめ，そのあと通常アクションを掲載している。

37 ソウルキャリバーII



人気アメコミキャラ'スポーン'をゲストに迎えた武器格闘ゲーム。アーケードやサバイバルなどの定番モード以外に，世界中を旅して武器を収集する'ウェポンマスター'モードも新たに搭載された。

- 発 2003年3月27日
- メ ナムコ
- 価 6800円 B 8
- 備考 —
- 5.1 CD HD 2 | 裏 —

30 格闘超人



全12名のキャラが格闘トーナメントでぶつかりあうXboxオリジナルの対戦格闘。上・中・下段に振り分けられた攻撃方法，リアルなキャラのモーション，光と影のコントラストが美しいグラフィックなど見どころは数多い。

- 発 2003年1月1日
- メ マイクロソフト
- 価 6800円 B 10
- 備考 ファイティングスティックEX対応
- 5.1 CD HD 2 | 裏 —

32 MARVEL VS.CAPCOM2 New Age Of Heroes



カプコンキャラとアメコミヒーローたちが対決！ 対戦は2対2，もしくは3対3のチームバトル方式が採用されている。総勢56名のキャラたちをどのように組み合わせるかはプレイヤー次第だ。

- 発 2002年9月19日
- メ カプコン
- 価 6800円 B 8
- 備考 ファイティングスティックEX対応
- 5.1 CD HD 2 | 裏 —

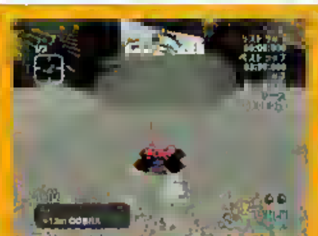
もはや遊べるチャンスはない？ Xbox Live β版同梱『REVOLT』

ユーザーから好評を博したにもかかわらず，消え去ったソフトもある。それがXbox Live βプログラムで提供されていた『REVOLT』だ。ラジコンカーを操り，コース上に落ちたアイテムを拾ってライバルを攻撃する本作は，オンライン対戦にもってこいのタイトルだ。残念ながら，現時点でソフト単体の発売予定はない。

- 発 2003年11月
- メ マイクロソフト
- 価 — B 4
- 備考 Xbox Live β版に同梱，現在はプレイ不可能。
- 5.1 CD HD 4 | 裏 —



↑βプログラム終了のため，現在はオフラインモードすらも遊べない……。



↑ラジコンならではのクセのある操作感覚，ライバル妨害の駆け引きもあった。

25 斬 歌舞伎



歌舞伎衣装をまとった12名のキャラが舞台上で対決。派手なアクションをすれば客席からおひねりが飛んでくるぞ。スゴロクと格闘をミックスさせた'旅興行モード'では、最大4人までのプレイが可能。

- 発 2002年2月28日
- メ 元気
- 価 6800円 B 5
- 備考 —
- 5.1 CD HD 4 裏 —

34 DEAD OR ALIVE3



TEAM NINJA制作の人気対戦格闘シリーズ第3弾。「3」では新たに蛇拳のクリスティ、酔八仙拳のブラッド、空手家のヒトミら3人が参戦。現時点で、Xboxでもっとも売れたタイトルでもある。

- 発 2002年2月22日
- メ テクモ
- 価 6800円 B 5
- 備考 DEAD OR ALIVE 3 スティック対応
- 5.1 CD HD 4 裏 P109⑬へ

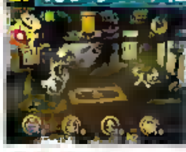
32 エンター ザ マトリックス



映画「マトリックス リローデッド」と同一の世界でくり広げられる外伝的作品。アクション、レース、シューティングなど、さまざまなゲームが盛り込まれ、映画とのリンクも仕込まれている。

- 発 2003年6月19日
- メ バンダイ
- 価 6800円 B 12
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 裏 —

29 カンフー パニック



アクションスターたちが映画のセットの中で大乱闘！ 最大4人までの同時対戦も行えるほか、各シーンには名作映画のパロディーシーンも収録。お笑い芸人の江頭2:50も声優で参加しているぞ。

- 発 2003年5月29日
- メ マイクロソフト
- 価 5500円 B 6
- 備考 —
- 5.1 CD HD 4 裏 P108⑤へ

27 ザ・ワイルド・リングス



プロレス、柔術、相撲など、11種類の格闘技と総勢100人の格闘家が登場。試合ルールを好みに応じて設定したり、650以上の技を自由に組み合わせ、オリジナルの格闘家を生み出すこともできるのだ。

- 発 2003年4月10日
- メ マイクロソフト
- 価 6800円 B 15
- 備考 —
- 5.1 CD HD 4 裏 P109⑧へ

31 MAXIMUM CHASE



トヨタや日産の名車に乗り、追っ手を振り切る'カーチェイス'シーンと'ガンシューティング'シーンを交互に展開。ゲーム中は、CGと実写を組み合わせた映画さながらのムービーも映し出されるぞ。

- 発 2002年9月28日
- メ マイクロソフト
- 価 6800円 B 302以上
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 裏 —

30 SPIDER-MAN



アメコミヒーロー'スパイダーマン'となり、ニューヨークに巣食う巨悪と対決。特殊能力のウェブを使って広大なステージを探索し、逃走者の追跡や一般市民救出など、与えられた目標をこなしていこう。

- 発 2003年2月13日
- メ カプコン
- 価 6800円 B 7以上
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 裏 P108⑩へ

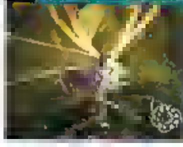
34 紅の海 Crimson Sea



画面上を埋め尽くすほど出現する、おびただしい数のエネミーたちを未来兵器で片っ端から撃退！ ただ敵を倒すだけでなく、'尾行'や'探索'といった緊張感溢れるシチュエーションも用意されている。

- 発 2002年12月12日
- メ コーエー
- 価 6800円 B 20以上
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 裏 —

32 D・TD・GI〜御剣〜



魔の力'巫術'を使う戦士ライコウを操り、平安の世を乱す妖鬼たちを討伐。フィールドに存在する建物はすべて破壊でき、建物に妖鬼をぶつけて倒すことも可能。破壊のカタルシスを存分に味わえるぞ。

- 発 2002年12月12日
- メ フロム・ソフトウェア
- 価 6800円 B 12以上
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 裏 —

31 ブリンクス・ザ・タイムスイーパー



ビデオテープのように画面上の動きを'一時停止'したり、'巻き戻し'できる時間操作システムを導入。時間操作を駆使してタイムモンスターを倒し、ステージ内の仕掛けをクリアーしていくのだ。

- 発 2002年12月12日
- メ マイクロソフト
- 価 6800円 B 20
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 裏 —

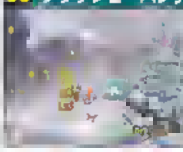
27 機甲兵団J-PHOENIX＋



巨大人型兵器パンツァーフレームを操るロボットアクション。操る機体には改造を施せ、全身16カ所を250種類以上のパーツでカスタマイズできる。製品内にはオリジナル美少女アニメDVDも同梱！

- 発 2002年12月5日
- メ タカラ
- 価 6800円 B 18
- 備考 初回限定版：大河原邦男バージョン
- 5.1 CD HD 2 裏 —

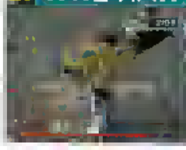
30 クラッシュ・バンディクー4 さくれつ！魔神パワー



プレイステーション2で好評を博した3Dアクションの移植作。Xbox版ではグラフィックが強化され、乗り物による新たなアクションも追加。城や宇宙、海中、火山といった豊富なステージ構成も健在だ。

- 発 2002年10月24日
- メ コナミ
- 価 4800円 B 4
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 裏 —

28 WWE RAW



世界最大のプロレス団体WWEのレスラー46人が登場。入場シーンやBGMは本物さながら。数多くの技やアピールで観客のボルテージを上げなければ必殺技を出せないというプロレス的演出も導入。

- 発 2002年10月3日
- メ KADOKAWA
- 価 7800円 B 9以上
- 備考 初回限定版：12800円
- 5.1 CD HD 4 裏 P109⑪へ

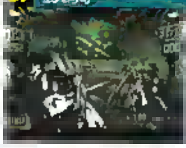
33 真・三國無双2



三国時代の武将となり、千人以上の兵士がひしめきあう戦場で勝利を目指す。Xbox版では護衛兵システムを改善し、戦略要素がアップ。キャラのカラー変更やエンディング鑑賞などの機能も追加された。

- 発 2002年9月26日
- メ コーエー
- 価 6800円 B 15以上
- 備考 —
- 5.1 CD HD 2 裏 —

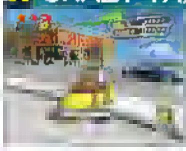
37 鉄騎



40数個のボタンとフットペダル、2本のレバーからなる巨大専用コントローラーで人型機術兵器VTを'操縦'。近未来の国際紛争地域に送り込まれたいち兵士として、さまざまなミッションを遂行していく。

- 発 2002年9月12日
- メ カプコン
- 価 19800円 B 28
- 備考 鉄騎専用コントローラー同梱
- 5.1 CD HD 1 裏 P109⑬へ

33 CRAZY TAXI 3 High Roller



広大な街をタクシー運転手となって疾走し、客を目的地まで運ぼう。シリーズ3作目となる本作ではダッシュ、ホップなどアクション面を強化。ステージ数も3つに増やし、恒例のミニゲームなども収録。

- 発 2002年7月25日
- メ セガ
- 価 6800円 B 4以上
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 裏 P108⑦へ

キミはどれだけ知っている？

Xboxソフト特別版カタログ

価格こそ高くなるものの、ファン向けに豪華な装丁が施されたり、特別なグッズが同梱された特製パッケージ。ここではそれらタイトルをピックアップして中身を披露。どのソフトも手のこんだ特典が詰め込まれているぞ。



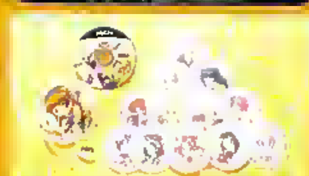
←通常版と異なる価格設定、パッケージングがされた作品のみを集めてみた。

ミストIII エグザイル プレミアムBOX



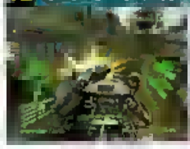
↑攻略情報満載のハードカバー本に日本未発売CD、ポストカード5枚を収録。

ピストロ・きゅーぴっと ドキドキレシピBOX



↑12キャラ分のコースター、イラスト入りプレート、ロゴ入りスプーンがあるぞ。

32 ファントムクラッシュ



戦闘用機動歩兵"スクービー"を操り、近未来の荒廃した東京で開催されるランブリングバトルに参戦。戦いに勝つことで得られる報酬で、スクービーをより強力にカスタマイズしていくのだ。

発 2002年6月20日
メ 元気
価 8800円 B 13
備考 —
5.1 CD HD 4 | 裏 —

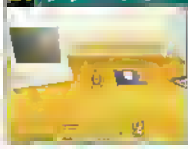
18 マジデスファイト



自分が投げたパワーマテリアルが敵の近くで爆発するように、爆発までの時間を計算し、タイミングよく攻撃をくり出し合うシンプルなアクション。2対2のチーム戦や4人同時対戦も可能だ。

発 2002年7月4日
メ TAKUYO
価 6800円 B 8
備考 ファイティングスティックEX対応
5.1 CD HD 4 | 裏 P109 21へ

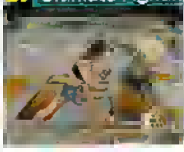
24 プチコプター



室内でミニチュアヘリを飛ばして隠された★を集めたり、トラップをかわしてゴールまでたどり着くヘリ操縦ゲーム。障害物に少し触れただけで墜落するシビアなゲーム性とラジコン的操作感覚が特徴。

発 2002年5月30日
メ アクアシステム
価 6800円 B 31
備考 —
5.1 CD HD 1 | 裏 P109 16へ

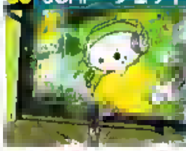
29 Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT



格闘技大会UFCの世界を再現。打撃の攻防以外に、一瞬で勝敗が決まる関節技の掛け合いも楽しめる。27名以上の登場選手はすべて実名。マーク・コールマンや高阪剛など、日本でおなじみの選手も収録。

発 2002年4月18日
メ カプコン
価 6800円 B 7以上
備考 —
5.1 CD HD 2 | 裏 P108 1へ

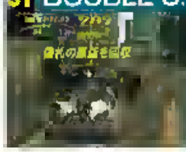
36 JSRF ジェットセットラジオ フューチャー



インラインスケートで架空の都市トーキョーを疾走、ケーカンや殺し屋たちの妨害をくぐり抜け、建物やキャラたちにグラフィティを描きまくろう。画面分割による最大4人までの同時対戦も行えるぞ。

発 2002年2月22日
メ セガ
価 8800円 B 9以上
備考 —
5.1 CD HD 4 | 裏 —

31 DOUBLE-S.T.E.A.L



建物や対向車など、何にぶつかってもオーケーな街中で、物資運送やクルマ破壊といった任務を請負い、遂行していくカーアクション。'九龍警官編'と'香港スパイ編'の2シナリオが用意されている。

発 2002年2月22日
メ BUNKASHA GAMES
価 6800円 B 4
備考 360モデナ レーシングホイール対応
5.1 CD HD 1 | 裏 P109 12へ

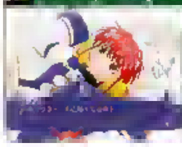
20 バットマン：ダークトゥモロー



アメコミでおなじみ「バットマン」をオリジナルストーリーでゲーム化。バットマン特有のアイテムを用いたアクションはもちろん、尾行、忍び歩きを行うなど、緊迫感溢れるシーンも味わえるぞ。

発 2003年3月20日
メ コトブキシステム
価 6800円 B 3以上
備考 —
5.1 CD HD 1 | 裏 —

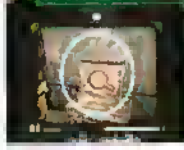
25 エンジェリック・コンサート



魔法演奏楽器を操る少年カウジーと歌姫見習いのサフィが、歌のコンクール優勝を目指して旅する物語。サフィの歌声に合わせて、譜面どおりボタンを押していくリズムゲームも収録されている。

発 2003年3月13日
メ サクセス
価 6800円 B 8
備考 スペシャルボックス：8800円
5.1 CD HD 1 | 裏 —

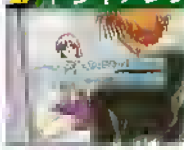
34 FATAL FRAME －零 SPECIAL EDITION－



失踪した兄の消息を求め、単身氷室邸内に潜入し、手掛かりを求めるホラーアドベンチャー。屋敷内を歩き回り、物体の記憶を幻視する能力でアイテムから手掛かりを引き出し、真相を究明するのだ。

発 2003年2月6日
メ テクモ
価 6800円 B 5以上
備考 —
5.1 CD HD 1 | 裏 —

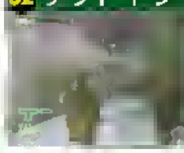
27 トライアングル・アゲイン2



基本システムは前作同様。芸能界入りした響科灯が、どんな運命をたどるのかが語られる。エンディング数は大幅に増加。本作の特徴ともいえる、音（メロディー）の聞き分けを行う選択肢も健在だ。

発 2002年12月19日
メ キキ
価 6800円 B 11
備考 —
5.1 CD HD 1 | 裏 —

32 デッド トゥ ライツ



殺人犯の汚名を着せられた元警察官ジャックが、ひとりで犯罪組織に立ち向かう。時間の流れがスローになり、射撃スピードが飛躍的に向上する'タイムシフトダイブ'で犯罪者たちを一掃するのだ。

発 2002年11月28日
メ ナムコ
価 6800円 B 10
備考 ドルビー5ch対応
5.1 CD HD 1 | 裏 —

27 ドリホー



ドワーフ親父となって地中を掘って掘って掘りまくろう。発掘した遺跡内ではモンスターやトラップが待ち受けている。ハンマー片手に身を守り、ビーブ（ビール!?）を飲んで傷ついた体を癒せ！

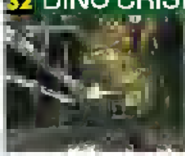
発 2002年11月28日
メ ハイウェイスター
価 6800円 B 170
備考 —
5.1 CD HD 1 | 裏 —

アドベンチャー 12本

>>Adventure

「DINO CRISIS3」や「デッド ツゥ ライツ」など、3Dアクション系は軒並みレビューで高評価。2Dビジュアル系は好みが分かれるところか。

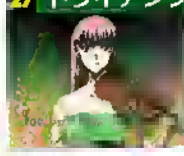
32 DINO CRISIS 3



300年まえに消息を絶った宇宙移民船調査に出向いた特殊部隊が船内で発見したものは、獰猛に進化した恐竜だった。広大な宇宙船を舞台に人間とナゾの恐竜たちとの戦いが描かれる人気シリーズ第3弾。

発 2003年6月26日
メ カプコン
価 6800円 B 4以上
備考 —
5.1 CD HD 1 | 裏 —

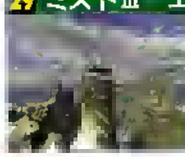
27 トライアングル・アゲイン



行方不明の天才作曲家を父に持つ、絶対音感の持ち主'響科灯'が、スターへの道を歩む姿が描かれる。途中で出現する選択肢で何を選ぶかによって、物語や楽曲が変化。音の聞き分けを行う選択肢もある。

発 2002年6月27日
メ キキ
価 8800円 B 10
備考 カラオケCD同梱
5.1 CD HD 1 | 裏 —

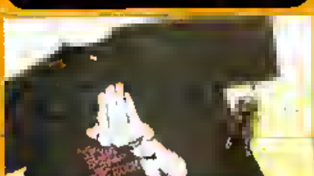
29 ミストⅢ エグザイル



PCで大ヒットした同名作品の移植作。美麗なグラフィックで描かれた世界を移動して、隠されたナゾを解明するのが目的。Xbox版では30分以上に及ぶ、メイキングムービーが収録されている。

発 2002年5月2日
メ キッズステーション
価 6800円 B 150
備考 プレミアムBOX：8800円
5.1 CD HD 1 | 裏 —

WWE RAW初回限定版



↑Tシャツとフィギュアを同梱。フィギュアは4種類のうち、どれか1体が入っている。

真・女神転生NINE デラックスパック



↑C.B.A.S.バインダー&カード、キーホルダーつきオリジナル時計、悪魔フィギュアも!

Innocent Tears限定版



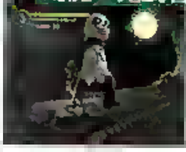
↑フォトフレームにテレカホルダー、ピクチャーレーベルつき音楽CDが入っている。

エンジェリックコンサート スペシャルボックス



↑オリジナルドラマCD、2003年5月〜2004年3月までの卓上カレンダーつきだ。

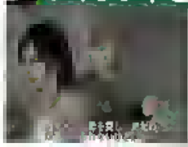
31 幻魔　鬼武者



PS2で大ヒットした『鬼武者』に緑魂や3段斬りといったシステムを導入し、新コスチュームも追加した移植作。全体的にゲーマー向けの調整が施されており、PS2版より歯ごたえある内容になった。

- 発 2002年2月22日
- メ カプコン
- 価 6800円 B 5
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 | 裏 P108 ⑥へ

33 サイレントヒル2　最期の詩



亡き妻から差し出された手紙のナゾを解明するため、異形の生物に支配された故郷を探索するホラー系アドベンチャー。本編以外に新武器が追加されたマリア編のミニシナリオも収録されている。

- 発 2002年2月22日
- メ コナミ
- 価 6800円 B 13
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 | 裏 P108 ⑥へ

19 ねずみくす



家ねずみのアポロたちを操作して、フィールド上に隠れたよそ者ねずみを捜しだそう、一定数のよそ者を見つけ出すとバトルに突入。仲間のねずみに指示をだしながら、よそ者ねずみをやっつけるのだ。

- 発 2002年2月22日
- メ マイクロソフト
- 価 6800円 B 最大29
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 | 裏 —

RPG

>>RolePlaying 6本

本数の少ないジャンルだが、『真・女神転生NINE』のようなユーザーから定評のある人気シリーズをはじめ、Xboxオリジナルの良作もチラホラ。

27 エクスチェイサー



4人までの同時プレイが可能なステージクリアー型のアクションRPG。天魔王マドゥルーに支配された聖地を取り戻すため20人の勇者が集結、その中からキャラを選択し、戦いの地へと赴くことになる。

- 発 2003年5月22日
- メ アイディアファクトリー
- 価 6800円 B 16
- 備考 —
- 5.1 CD HD 4 | 裏 —

30 テネレッツァ



貿易都市エスペランサで何でも屋を営む魔法使いテネレッツア。ある日、彼女は大統領からモンスター騒動の調査を依頼される。しかし、そのことがきっかけで大事件に巻き込まれることに……。

- 発 2003年1月30日
- メ アクアプラス
- 価 6800円 B 20
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 | 裏 —

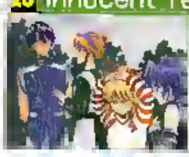
31 真・女神転生NINE スタンドアローン版



荒廃した未来に創られた仮想空間内のデバッカーとなり、事件を解決。シリーズ伝統の仲魔や合体システムは本作でも健在だ。さらにハッキング戦を表現した新システムRTS戦闘も導入されているぞ。

- 発 2002年12月5日
- メ アトラス
- 価 7800円 B 169
- 備考 デラックスパック：12800円
- 5.1 CD HD 1 | 裏 —

26 Innocent Tears



人を食らう凶悪な姿をさらした天使たちと、本来悪であるはずの堕天使として覚醒した主人公たちが対決するシミュレーションRPG。キャラデザインはマンガ家うたたねひろゆき氏が担当している。

- 発 2002年12月5日
- メ 販売/グローバル・A・エンタテイメント
- 価 6800円 B 4
- 備考 限定版：9800円
- 5.1 CD HD 1 | 裏 —

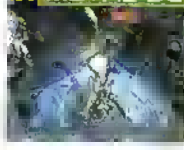
30 Jockey's Road



コントローラー左右のアナログスティックをムチに見立てた操作方法で騎乗を表現。トレーニングセンターにおける人間関係や、馬との出会いを経て成長していく新人ジョッキーの物語が描かれる。

- 発 2002年10月10日
- メ マイクロソフト
- 価 6800円 B 555
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 | 裏 —

24 METAL DUNGEON



ストーリーは皆無に等しく、ひたすらキャラのレベルアップとアイテム収集で武装強化を行い、地下100階を目指すダンジョン探索型RPG。ダンジョン内は潜るたびに形が変化する自動生成方式を採用。

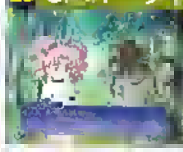
- 発 2002年2月28日
- メ パンサーソフトウェア
- 価 6800円 B 7
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 | 裏 —

シミュレーション

>>Simulation 8本

ギャル系作品が半数を占めているものの、ちょっとカタ目のPCゲーム移植作や『N.U.D.E.@』のような音声認識を用いた意欲作も用意されているぞ。

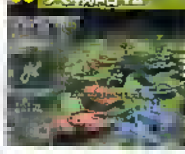
26 C.A.T～サイバーアタックチーム～



会話形式でストーリーが進むアドベンチャーパートと戦闘を行うシミュレーションパートを用意。ふたつのパートを交互にプレイし、'人間世界の修正'をたくらむコンピューター'マリア'を阻止するのだ。

- 発 2003年6月28日
- メ メディックス
- 価 6800円 B 9
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 | 裏 —

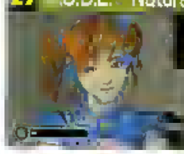
30 大戦略VII



世界各国の最新兵器を操る戦略シミュレーション。PC版の移植だが、本作はこれを徹底的に改良。インターフェースやグラフィックを一新し、マップエディットやキャンペーンモードも追加している。

- 発 2003年5月29日
- メ クールキッズ
- 価 6800円 B 35以上
- 備考 ワールドタンクミュージアム シークレットフィギュア同梱
- 5.1 CD HD 4 | 裏 —

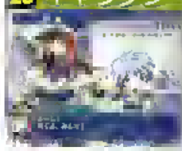
29 N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment



ボイスコミュニケータを使って、ライフスタイル順応型サポートロボット'P.A.S.S.'に話し掛け、言葉を教えていこう。ゲームが進むに連れて、プレイヤーの言葉にP.A.S.S.が反応するようになるぞ。

- 発 2003年4月24日
- メ マイクロソフト
- 価 6800円 B 246
- 備考 Xboxボイスコミュニケータ同梱
- 5.1 CD HD 1 | 裏 —

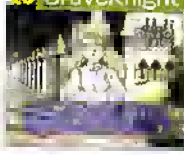
26 ギャラクシーエンジェル



クーデターにより祖国を奪われた皇子シヴァが、5人の少女たちとともに皇国再興のために戦うSFシミュレーション。会話をこなして少女たちとの信頼度を高め、クーデター軍との戦闘に勝利するのだ。

- 発 2003年1月23日
- メ ブロッコリー
- 価 6800円 B 33
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 | 裏 —

28 BraveKnight ～リーヴェラント英雄伝～

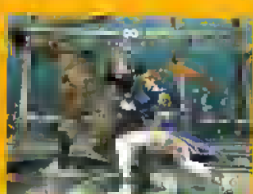


一人前の騎士を目指す主人公がさまざまな修行をこなし、女の子とのデートを重ね、仕事に恋に励んでいく恋愛シミュレーション、14人+αの女の子とうまくつきあい、恋と名声を手中に収めるのだ！

- 発 2002年9月26日
- メ パンサーソフトウェア
- 価 6800円 B 11
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 | 裏 —

どんなソフトが売れているの？ 販売本数ランキング TOP50

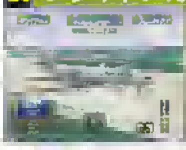
過去に発売された89本のXboxソフトのうち、販売本数の上位50本を算出！1位を獲得した『DOA3』のセールスは20万本。Xboxの本体普及台数が40万台弱だから、Xboxユーザーのふたりにひとりが本作を所有していることになる。まさにXboxを代表する1本だ。



←Xbox本体普及に多大な貢献をしたゲームだ。

順位	ゲーム名	累計販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	204,640本
2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	125,750本
3	HALO	76,963本
4	叢 -MURAKUMO-	52,436本
5	幻魔 鬼武者	48,787本
6	パンツァードラグーン オルタ	43,850本
7	真・女神転生 NINE (スタンドアローン版)	42,920本
8	Project Gotham; World Street Racer	36,533本
9	ソウルキャリバーII	29,787本
10	紅の海 Crimson Sea	29,586本

26 フライトアカデミー



南国に浮かんだ小さな島にある飛行訓練学校の生徒になって，パイロットになるべく訓練を積むフライトシミュレーター。最初は小型機から始まり，最終的に大型旅客機の操縦にチャレンジする。

- 発 2002年8月29日
- メ アクアシステム
- 価 6800円 B 4以上
- 備考 トップガン フォックス2 プロ対応
- 5.1 CD HD 1 | 裏 P109⑲へ

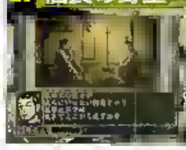
28 ビストロ・きゅーぴっと



主人公はレストラン経営を任された料理人。レストランを繁盛させるため，狩りで食材を仕入れたり，街で出会った女の子たちの力を借りて新メニューを開発。その一方で彼女たちとの愛も育もう！

- 発 2002年6月13日
- メ サクセス
- 価 5800円 B 8以上
- 備考 どきどきレシピBOX：9800円
- 5.1 CD HD 1 | 裏 —

29 信長の野望・嵐世記



コーエーの人気歴史シミュレーションの移植作。戦国大名となって自国の内政や合戦，外交を行い，最終的に天下統一を目指すのだ。合戦シーンには，シリーズ初の3Dリアルタイム性を採用している。

- 発 2002年2月22日
- メ コーエー
- 価 9800円 B 326
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 | 裏 P109⑱へ

レース 7本

>>Race

実車系はもとより，ハイスピードバトルが楽しめる「カンタム〜」や友だちどうしでワイワイ遊べる「マッドダッシュ〜」などアクの強い作品も！

26 [illegible]



アップダウンに富んだ峠をモデルにコースを作成。シリーズ初となる'Carrozzeria'モードでは，レースで稼いだ賞金を使ってパーツを購入。動力や足回りなど愛車をチューンすることができるのだ。

- 発 2002年12月12日
- メ アトラス
- 価 6800円 B 12
- 備考 360モデナレーシングホイール対応，ドルビー4.0対応
- 5.1 CD HD 2 | 裏 —

34 カンタムレッドシフト 超高速空間バトルレース



未来世界を舞台にした超高速1600キロのハイスピードレース。走行中はマシンに搭載した武器を使用し，ライバルを攻撃することが可能。レースで獲得した賞金を使えばマシンのチューンも行える。

- 発 2002年11月21日
- メ マイクロソフト
- 価 6800円 B 4
- 備考 —
- 5.1 CD HD 4 | 裏 —

31 segaGT 2002



'伝統'，'伝説'，'血統'を基準に選定された歴代の名車が多数登場。'70年代vs21世紀といった新旧モデル対決も行える。ガレージに賞品や写真を飾ることもでき，自分だけのカーライフを体験できる。

- 発 2002年9月12日
- メ セガ
- 価 6800円 B 191
- 備考 —
- 5.1 CD HD 1 | 裏 —

34 ラリースポーツ・チャレンジ



インプレッサ，ランサーエボリューションなど，実車データに基づいてリアルな挙動を再現したラリーカー29車種が登場。コースは全部で48種類。砂漠や草原，雪上，山岳でのレースが用意されている。

- 発 2002年8月13日
- メ マイクロソフト
- 価 6800円 B 36
- 備考 360モデナレーシングホイール対応
- 5.1 CD HD 4 | 裏 —

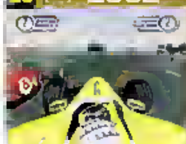
26 マッドダッシュ レーシング



罠や抜け道が仕掛けられた広大なコースを4人のキャラが大疾走！ただ走るだけでなく空を飛ぶ，壁を登る，ライバルへ攻撃するなど，ハチャメチャなアクション要素がたっぷり含まれている。

- 発 2002年5月30日
- メ アイドス・インタラクティブ
- 価 6800円 B 6以上
- 備考 —
- 5.1 CD HD 4 | 裏 P109㉒へ

26 F1 2002



トヨタ＆佐藤琢磨参戦で話題になった2002年度データを収録。ピットとの無線交信を導入することでドライバーの状態や天候の変化，コース状況をレポートし，臨場感あふれるレースを演出している。

- 発 2002年4月4日
- メ エレクトロニック・アーツ
- 価 6800円 B 8以上
- 備考 —
- 5.1 CD HD 4 | 裏 —

31 Project Gotham World Street Racer



世界4大都市に設けられた150以上のコースが舞台。建物やコースにぶつからず，ドリフトを決めとしたテクニックを出し続ければ，より高いポイントが得られ，新しいクルマに搭乗できるようになる。

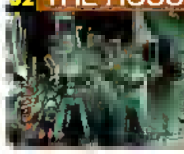
- 発 2002年2月22日
- メ マイクロソフト
- 価 6800円 B 4
- 備考 —
- 5.1 CD HD 4 | 裏 P109⑳へ

シューティング 8本

>>Shooting

撃って撃って撃ちまくる爽快感あふれる作品が多いこのジャンル。その代表ともいえるのが「HALO」。これでFPSの楽しさを知った人も多いのでは？

32 THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ



人気ガンシューティングのシリーズ第3弾。本作では銃をショットガンに変更。ステージ途中に発生するルート選択により，ストーリー分岐が発生する。前作「THE HOUSE OF THE DEAD 2」も完全収録。

- 発 2003年1月30日
- メ セガ
- 価 6800円 B 8
- 備考 Beretta92FSライトガン対応
- 5.1 CD HD 2 | 裏 —

26 式神の城 EVOLUTION 紅/藍



敵配置や攻撃パターンなどを変更した'EVOLUTION'モードを収録。アーケードと同じ画面レイアウトで遊べるモードやキーコンフィングも追加された。「藍」，「紅」2種類あり，それぞれ特典が異なる。

- 発 2002年12月19日
- メ キッズステーション
- 価 5800円 B 95以上
- 備考 ファイティングスティックEX対応
- 5.1 CD HD 2 | 裏 —

38 パンツァードラグーン オルタ



セガサターンで大ヒットした「パンツァー」シリーズ4作目。3形態に変化するドラゴンを操り，360度全方向に視点を切り替えながら敵を迎撃していく。オマケとして第1作目も収録されている。

- 発 2002年12月19日
- メ セガ
- 価 6800円 B 8
- 備考 \5.9ワイドTV対応 初回限定版：蒼雷CD同梱
- 5.1 CD HD 1 | 裏 P109⑰へ

30 叢 −MURAKUMO−



暴走A.R.K（飛行型戦闘メカ）と都市上空でハイスピードバトル！ なぜ，A.R.K.は暴走するのか。プレイヤーは未来都市オリヴァーポートを守るため，チーム'MURAKUMO'の隊員となり真相究明にあたる。

- 発 2002年7月25日
- メ フロム・ソフトウェア
- 価 6800円 B HDDで記録
- 備考 トップガン フォックス2 プロ対応
- 5.1 CD HD 1 | 裏 P109㉓へ

順位	ゲーム名	累計販売本数
11	JSRF ジェットセットラジオ フューチャー	28,433本
12	式神の城	27,838本
13	クレイジータクシー3 ハイローラー	27,390本
14	鉄騎	27,166本
15	ガンヴァルキリー	26,878本
16	Xbox Liveスタータキット	25,606本
17	O・TO・GI−御伽−	22,952本
18	segaGT 2002	21,522本
19	エアフォースデルタⅡ	20,725本
20	信長の野望・嵐世記	16,933本
21	DOUBLE−S.T.E.A.L−	16,782本
22	ねずみくす	14,934本
23	真・三國無双2	14,215本
24	ラリースポーツ・チャレンジ	13,787本
25	NUDE@Natural Ultimate Digital Experiment	13,759本
26	格闘超人	13,731本
27	マズル フラッシュ	13,502本
28	ファントムクラッシュ	13,227本
29	デッド トゥ ライツ	13,048本
30	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	12,934本
31	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	12,761本
32	メタルダンジョン	12,174本
33	サイレントヒル2 最期の詩	12,084本
34	Jockey's Road	11,009本
35	THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ	10,684本
36	2002 FIFA ワールドカップ	10,486本
37	ギャラクシーエンジェル	10,269本
38	天空 -Tenku-Freestyle Snowboarding	10,261本
39	MAXIMUM CHASE	10,257本
40	ビストロ・きゅーぴっと	9,263本
41	ミストⅢ エグザイル	8,592本
42	F1 2002	8,492本
43	MARVEL VS CAPCOM2 New Age Of Heroes	7,976本
44	Innocent Tears	7,745本
45	テネレッツァ	7,111本
46	実況ワールドサッカー2002	7,222本
47	WWE RAW	7,182本
48	FATAL FRAME -零 SPECIAL EDITION-	6,565本
49	エクスチェイサー	6,067本
50	マッドダッシュ レーシング	5,135本

集計期間：2002年2月22日〜2003年6月8日　このランキングはP116に掲載されている販売店のご協力により，ファミ通Xbox編集部で独自に集計したものです。
また，2種類以上のバージョンが発売されているソフトのデータは，全種類を合計した数字となっています。

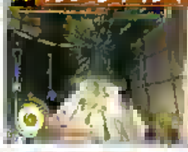
37 HALO



さまざまな武器や乗り物を駆使して、人類の敵コヴナントを倒していく1人称視点のシューティングアドベンチャー。画面分割で4人同時、Xboxどうしを接続すれば、最大16人までの対戦が行える。

発 2002年4月25日
メ マイクロソフト
価 6800円 B 2600
備考 Xboxシステムリンクケーブル対応
5.1 CD HD 4 | 裏 —

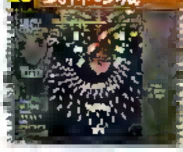
33 ガンヴァルキリー



機動力重視のケリー、火力重視のサブロウタのいずれかを選択。飛行しながら、異型モンスターを撃破していく。コントローラ左右スティックの組み合わせで多彩なアクションをくり出すことが可能。

発 2002年3月21日
メ セガ
価 6800円 B 8
備考 —
5.1 CD HD 1 | 裏 —

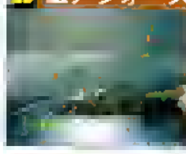
28 式神の城



ゲームの完成度のみならず、独特の世界観と個性的な5人のキャラでも好評を博したアーケードゲーム移植作。敵弾や敵キャラに近づくと最高8倍まで得点が上昇するT.B.S.システムを採用している。

発 2002年3月14日
メ キッズステーション
価 5800円 B 210
備考 ファイティングスティックEX対応
5.1 CD HD 2 | 裏 —

25 エアフォースデルタII



世界中の軍用機を操り、さまざまなミッションに挑戦。クリアー後に得られる報奨金を使えば、より強力な機体を購入できる。ツインビーやビックバイパーなど往年のコナミキャラも隠しキャラで登場。

発 2002年2月22日
メ コナミ
価 6800円 B 13
備考 —
5.1 CD HD 1 | 裏 P108 ③へ

スポーツ

>>Sports 14本

野球、サッカー、バスケなど定番スポーツ系タイトルは、すべて選手実名&リアル路線。見た目は地味だが、海外産の秀作もそろっているぞ。

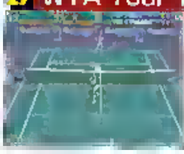
39 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball



ザック島を訪れた『DEAD OR ALIVE』の女性キャラ8人がビーチバレーで対戦！ 島内ではカジノで遊んだり、グラビアシーンを鑑賞できるほか、お気に入りの女の子に水着を贈ることもできるぞ。

発 2003年1月23日
メ テクモ
価 7800円 B 8以上
備考 —
5.1 CD HD 2 | 裏 —

27 WTA Tour Tennis Pro Evolution



WTAとライセンス契約を結ぶことによりヒンギス、ウィリアムス、杉山愛など、20名の選手が実名で登場。試合展開に応じて選手たちの'やる気'や'冷静さ'が変化する精神状態のシミュレートも導入。

発 2002年8月29日
メ コナミ
価 6800円 B 4
備考 —
5.1 CD HD 4 | 裏 —

25 オールスターベースボール2003



イチロー、佐々木、全30球団の選手が実名で登場。シリーズ戦を戦って優勝を目指す'メジャーリーグ'、最大20シーズンを遊んで戦う'フランチャイズ'、球団を育てる'エクスパンション'がある。

発 2002年8月8日
メ アクレイムジャパン
価 5800円 B 101
備考 —
5.1 CD HD 4 | 裏 —

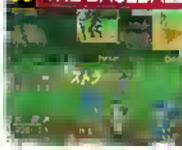
25 ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン



テレビ中継のようなカメラワークを用いることで、台のみならず対戦相手の仕草までも演出。ドローやマッセなどの上級テクニックもくり出せる。木村洋一プロの妙技が満載の実写ムービーも収録。

発 2002年7月25日
メ アスク
価 6800円 B 7
備考 —
5.1 CD HD 2 | 裏 —

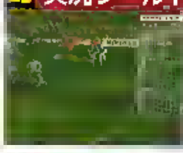
33 THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言



2002年度の選手データを反映。日本テレビとの提携によって、実況に河村亮、解説に堀内恒夫・中畑清を迎え、野球中継の臨場感を再現。公式戦とオープン戦2種類のモードが用意されている。

発 2002年7月11日
メ コナミ
価 6800円 B 96
備考 —
5.1 CD HD 2 | 裏 —

25 実況ワールドサッカー2002



FIFProライセンス取得により60ヵ国に及ぶ全選手が実名で登場。他機種版に比べ、選手のモーション、敵やユニホームエディットを追加。表情もより細かく描き込まれ、スタジアム数も2倍に増やされた。

発 2002年5月23日
メ コナミ
価 6800円 B 41
備考 —
5.1 CD HD 4 | 裏 —

31 2002 FIFA ワールドカップ



日本・韓国で開催された2002年ワールドカップを楽しめるFIFA公認作。出場32ヵ国の選手データはもちろん、スタジアム、ルール、開催日程、実況、入場演出にいたるまで、本物を忠実に再現している。

発 2002年5月2日
メ エレクトロニック・アーツ
価 6800円 B 45
備考 —
5.1 CD HD 4 | 裏 —

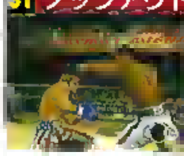
34 SSXトリッキー



スノーボード競技'スーパークロス'のワールドサーキットに出場し、10人以上のライバルと競い合いチャンピオンを目指す。勝ち進むことで貰えるボーナスポイントを使ってキャラの育成も行える。

発 2002年4月4日
メ エレクトロニック・アーツ
価 6800円 B 3以上
備考 —
5.1 CD HD 2 | 裏 —

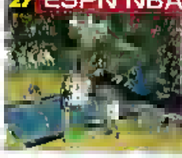
31 ノックアウトキング2002



スウェー、ダッキングなどボクサーの挙動をアナログ操作で実現。モハメド・アリ、'シュガー'レイ・ロビンソンなど、歴代の名ボクサーも多数登場する。オリジナルボクサーの育成もできるぞ。

発 2002年4月4日
メ エレクトロニック・アーツ
価 6800円 B 7以上
備考 —
5.1 CD HD 2 | 裏 —

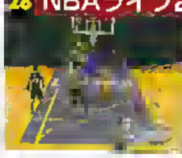
27 ESPN NBA2 Night 2002



ESPN協力のもと、テレビさながらの実況とカメラワークを導入。人気NBAプレイヤー340名以上が実名で登場するほか、ジェネラルマネージャーとしてチームを運営する'フランチャイズ'モードも収録。

発 2002年3月28日
メ コナミ
価 6800円 B 57
備考 —
5.1 CD HD 2 | 裏 —

28 NBAライブ2002



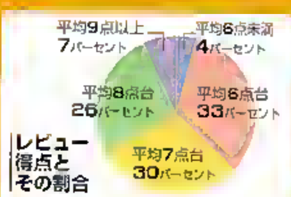
全29チーム実名登場に加え、マジックジョンソンら名選手も参加。従来より選手モーションを100以上追加しており、解説者コメントやベンチにいる選手の挙動など、細部の演出にもこだわっている。

発 2002年3月7日
メ エレクトロニック・アーツ
価 6800円 B 63
備考 —
5.1 CD HD 4 | 裏 —

クロスレビューランキング

ファミ通Xbox編集部のオススメソフトは？

本誌でレビュー対象となったソフト90本の評価得点をベスト10まで集計！ 90本のうち32点以上を獲得したタイトルは29本。3タイトルに1本が平均8点以上を獲得（平均7.5ならば、約半数！）していることからも、Xboxソフトのレベルの高さがうかがえる。



本誌レビューベスト10

見事1位を獲得したのは『DOAX』。本作に限らず、テクモのタイトルは発売した3本すべてがランクインする好成績だ。7位には販売本数こそふるわなかったが、編集部で高評価を得た『SSXトリッキー』や『カンタム～』がランクイン。機会があれば、ぜひプレイしていただきたい。



↑見た目だけでなく、ビーチバレーの作り込みにもこだわった『DOAX』が首位。

25 ESPN Winter X Games Snowboarding 2002



米スポーツチャンネルESPNの番組"Winter X Games"をゲーム化。番組でおなじみのプロボーダー13人が、テレビと同じウェアやボードを身にまとって登場する。オリジナルキャラの育成も行えるぞ。

発 2002年2月22日
メ コナミ
価 8800円 B 4
備考 —
5.1 CD HD 2 裏 P108②へ

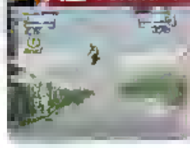
26 ハイパースポーツ2002 WINTER



ダウンヒルやモーグルなど、全10種目の競技を収録。8競技で世界記録を狙う"チャンピオンシップ"をはじめ、各競技ごとにメダルを狙う"トライアルモード"、ふたり対戦など、全3モードを楽しめる。

発 2002年2月22日
メ コナミ
価 6600円 B 4
備考 —
5.1 CD HD 2 裏 —

27 大空-Tenku- Freestyle Snowboarding



忠実に再現された実在する雪山を滑り、好きな場所で自由にトリックを決められる"フリースタイル"のスノーボードゲーム。プロボーダー14名と30以上のスノーボードブランドが実名で登場している。

発 2002年2月22日
メ マイクロソフト
価 6600円 B 7
備考 —
5.1 CD HD 4 裏 P109⑯へ

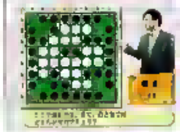
— 高橋純子の麻雀セミナー



メインの"対局室"では、30種類以上にも及ぶルール設定が可能。対戦記録の確認も行える。また"麻雀講座"では、プロ雀士高橋純子が、麻雀の基礎から高等テクニックまでを実写ムービーで解説。

発 2002年6月13日
メ サクセス
価 5800円 B 8以上
備考 —
5.1 CD HD 4 裏 —

— 中島哲也のオセロセミナー



使用する盤面を10路盤や8角形などに設定できる"対局モード"を収録。問題を解いてオセロの極意を知る"講義モード"では、中島哲也6段が出演し、10のテーマに沿ってオセロ講義をしてくれる。

発 2002年6月13日
メ サクセス
価 5800円 B 8以上
備考 —
5.1 CD HD 2 裏 —

— 米長邦雄の将棋セミナー



将棋上達法をムービーで解説し、段級位を認定する"将棋講座"モードと、好みに応じてコンピューター側の戦法を設定できる"対局室"モードを用意。最強レベルでは、対戦相手に米長邦雄が登場。

発 2002年6月13日
メ サクセス
価 5800円 B 11以上
備考 —
5.1 CD HD 2 裏 —

パズル テーブル

>>Puzzle&Table **7本**

家庭用ゲーム機に欠かせない定番ジャンルがコチラ。派手なゲームに疲れたときは、パズルやテーブルゲームをのんびりプレイするのもいいかも。

28 テトリスワールド



オーソドックスな「テトリス」以外に、邪魔ブロックが配置された状態でプレイする"スティッキーテトリス"など、計6種類の「テトリス」を収録。最大4人までの同時対戦もサポートしているぞ。

発 2002年11月14日
メ サクセス
価 6800円 B 6
備考 —
5.1 CD HD 4 裏 —

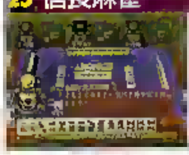
22 エッグマニア つかんで!まわして!どっすんぱず〜る!



落ちてくるブロックを隙間なく積み重ねて足場を作り、ライバルより先にいちばん上に行けば勝ちとなる対戦型パズル。アイテムでライバルを攻撃することも可能。対戦ならではの駆け引きも楽しめる。

発 2002年10月3日
メ コトブキシステム
価 6600円 B 7
備考 —
5.1 CD HD 2 裏 —

25 信長麻雀



キャラデザインに劇画マンガ家の池上遼一氏を起用。プレイヤーは織田信長となって麻雀で戦国武将を倒し、天下統一を目指す。武将を配下にすれば、積み込みや通しといったイカサマを使うことも!

発 2003年4月24日
メ イーフロンティア
価 6600円 B 35以上
備考 —
5.1 CD HD 4 裏 —

— 梅沢由香里の囲碁セミナー



5段階のレベル設定で対局できるほか、囲碁の基礎を学べる"囲碁セミナー"も搭載。セミナーでは、梅沢プロが手筋を評価してくれる"指導対局"や囲碁の基礎を学べる"基礎講座"が用意されている。

発 2002年6月13日
メ サクセス
価 5800円 B 9以上
備考 —
5.1 CD HD 2 裏 —

困ったときはコレを見よう!

攻略&ガイドブック一覧

書名	発売元	価格(税別)
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP2 TAPOUT 完全攻略ガイド	双葉社	1800円
Xbox Liveパーフェクトガイド	エンターブレイン	1500円
エンジェリックコンサート ビジュアルファンブック	エンターブレイン	2400円
O・TO・GI─御伽─ オフィシャルガイドブック	エンターブレイン	1400円
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック	エンターブレイン	1280円
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド	エンターブレイン	1400円
幻魔 鬼武者 ～打倒幻魔・秘技伝承の書～	DigiCube	1500円
幻魔 鬼武者 完全攻略ガイド	双葉社	1000円
サイレントヒル2 最期の詩 公式ガイド	NTT出版	1300円
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3 パーフェクトガイド	エンターブレイン	1400円
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック	エンターブレイン	1200円
式神の城 公式設定資料集	エンターブレイン	2400円
式神の城EVOLUTION 公式設定資料集	エンターブレイン	2200円
ジョッキーズロード パーフェクトガイド	エンターブレイン	1400円
真・女神転生NINE 公式パーフェクトガイド	エンターブレイン	1600円
真・女神転生NINE スタンドアローン版 ザ・マスターガイド	角川書店	1400円
セガGT2002 パーフェクトガイド	エンターブレイン	1400円
ソウルキャリバーII オフィシャルガイドブック	エンターブレイン	1200円
ソウルキャリバーII オフィシャルコンプリートガイド	エンターブレイン	1500円
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック	エンターブレイン	1380円
ディノクライシス3 公式ガイドブック	エンターブレイン	1200円
デッド オア アライブ3 ガイドブック	エンターブレイン	1000円
デッド オア アライブ 3 公式攻略ガイド	講談社	1200円
デッド オア アライブ 3 パーフェクトガイド	ソフトバンク パブリッシング	1800円
デッドオアアライブ エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド	エンターブレイン	1200円
デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール ベスト・ショット	ソフトバンク パブリッシング	2100円
テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック	エンターブレイン	1900円
トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック	エンターブレイン	2400円
2002 FIFAワールドカップ™選手名鑑	DigiCube	1500円
N.U.D.E@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド	エンターブレイン	2200円
信長の野望 嵐世記コンプリートガイド(上)	コーエー	1400円
信長の野望 嵐世記コンプリートガイド(下)	コーエー	1400円
ピストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック	エンターブレイン	2400円
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー クールマスターズガイド	ソフトバンク パブリッシング	1400円
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド	エンターブレイン	1200円
ヘイロー サバイバルガイドブック	エンターブレイン	1400円
ヘイロー パーフェクトガイド	ソフトバンク パブリッシング	1300円
マーヴルVS.カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ公式ガイドブック	エンターブレイン	1200円
マキシマム チェイス パーフェクトガイド	エンターブレイン	1400円
叢-MURAKUMO- オフィシャルガイドブック	エンターブレイン	1400円
METAL DUNGEON オフィシャルガイドブック	メディアックス	1238円
メックアサルト パーフェクトガイドブック	エンターブレイン	1500円
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック	エンターブレイン	1400円

順	ゲーム名	レビュー得点
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	39
2	パンツァードラグーン オルタ	38
3	HALO	37
3	鉄騎	37
3	ソウルキャリバーII	37

順	ゲーム名	レビュー得点
6	JSRF ジェットセットラジオ フューチャー	36
7	DEAD OR ALIVE3	34
7	SSXトリッキー	34
7	ラリースポーツ チャレンジ	34
7	カンタムレッドシフト 超高速空間バトルレース	34
7	紅の海 Crimson Sea	34
7	ファンタシースターオンライン エピソードI&II	34
7	FATAL FRAME -零- SPECIAL EDITION-	34

本誌レビューワースト5

参考までにワースト5も掲載。とはいっても、ツマラないと判断するのは早計ではあるまいか。ソフトの評価は人それぞれ。『プチコプター』の独特な操作感覚や『ねずみくす』の"ふさふさ"に愛着を持ったユーザーもいるハズだ。愛を持って接すれば、また違った世界が見えてくる!?

順	ゲーム名	レビュー得点
1	マジデスファイト	18
2	ねずみくす	19
3	バットマン:ダークトゥモロー	20
4	エッグマニア つかんで!まわして!どっすんぱず〜る!	22
5	頭脳対戦ライブ	24
5	プチコプター	24
5	METAL DUNGEON	24

隠し情報をチェックして、ゲームを遊び倒せ!

SECRET FILE

せっかく買ったXboxのゲーム。どうせ遊ぶならクリアーするだけじゃなくて、ゲーム中に仕掛けられた隠し要素に至るまで、すべてを遊び尽くしたいのが人情ってもの。そんなとき役に立つのが、このページ。24本のソフトをピックアップして、知っておくと便利な隠しコマンドや隠し要素の出現条件をまとめてみたぞ（タイトル名50音順に掲載）。

①Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT

隠しキャラ出現条件

アーケードモード、もしくはUFCモードプレイ時に、以下の条件を満たすことで隠しキャラが出現する。

The Cat
アーケードモードで4連勝

FEMME FATALE
アーケードモードで8連勝

ICE-T
アーケードモードで16連勝

MASK
アーケードモードで27連勝

BRUCE
UFC MODEを基本選手すべてで優勝

JHON
UFC MODEをBRUCEで優勝

MARIO
UFC MODEをJOHNで優勝

②ESPN Winter X Games Snowboarding 2002

全競技の選択をする

XgamesモードのStage Select、Nomination/Final選択画面で右スティックボタン＋左スティックボタン＋右を1.5秒押し続ける。

全地形を突っ走る

XgamesモードのBoard Selectで方向パッド上＋黒ボタン＋左スティックボタン＋右スティックボタンを1.5秒押し続ける

別コスチュームを選択

XgamesモードのRider Selectで左トリガ＋黒ボタン＋右トリガ＋右スティックボタンを1．5秒押し続ける。

キャラの顔が青くなる

青い顔のエディットライダーを作成。SnowboarderモードのPLAYER EDIT→FACE→FACECOLORで右＋黒ボタンを押す。

③エアフォースデルタⅡ

どんぶり島&隠し機体出現条件

以下の条件を満たすことで隠しステージ"どんぶり島"や隠し機体が出現する。

どんぶり島
隠し機体"XQ/U-2Bee Fatty"を入手後、メニュー画面で"FREEMISSION"を選択すると、MISSION内に"どんぶり島"が出現

XQ/U-2 Bee Fatty
ミッション"ノトス沖の激闘"をクリアーして、第2章での撃墜数が80以上になると"エレオン航空基地内"にブリーフィング"黒い標的"が出現。これをクリアーする

A-JAX/2 Jerry Mouse
ダエイラ航空基地の南東にある戦闘ポイントの敵をバルカンのみで倒すと"メライナ航空基地"への移動ルートが出現。この基地内で機体を購入できる

XF-ODD2 Phosphours
ミッション"サイス運河攻略戦"をクリアーして、第2章での撃墜数が100以上になると"エレオン航空基地内"にブリーフィング"伝説から神話へ"が出現。これをクリアーする

M.B.W.-189 Sun-Fish
エレオン航空基地の南東にある戦闘ポイントの敵を"MIG-1.44 MFI"で2回倒すと、"ガロス航空基地"への 移動ルートが出現。この基地内で機体を購入できる

④CAPCOM VS.SNK2 EO

隠しキャラ出現条件

以下の条件を満たすことで隠しキャラやゲーム中の追加項目、制限解除などが出現する。

GROOVE EDIT
対コンピュータ戦の豪鬼またはルガールに勝利する

[illegible]豪鬼、ゴッドルガールが使用できる
対コンピュータ戦の神豪鬼、ゴッドルガールに勝利する

BOSS BATTLE（ボスのみと闘うCPU戦）
神豪鬼、ゴッドルガール両方を倒し、アーケードモード選択時にX＋Y＋START

GROOVE EDITでのポイント制限解除
サバイバルモードの"ALL SURVIVAL"をクリアーする

⑤カンフーパニック

"ニンジャチャレンジ"ふたりプレイ

1番目と4番目のポートにコントローラーを接続。1番目のコントローラーを使い、メインメニュー画面で左スティックを押し込みながら"B、↑、↓、↓、Y"と入力する。

⑥幻魔 鬼武者

難易度変更

難易度"通常"を3時間以内クリアーで、難易度"難しい"が選択できるようになる。オズリックを倒すまでに4回以上、またはマーセラス・改を倒すまでに5回以上ゲームオーバーになれば難易度"易しい"が出現。

左馬介"最強"

難易度"易しい"、あるいは"通常"で鬼魂全12ステージをクリアーするか、難易度"難しい"をクリアーする。そうすれば、初期状態から"昆沙門剣"を所有。飛び道具や戦術殺も無制限に撃てるようになる。

コスチューム変更 左馬介"特別"

難易度"難しい"を"鬼武者"の称号（3時間以内に敵を600以上倒し、魂を55000以上集めてクリアー）でクリアー。パンダのコスチュームでプレイできる。

コスチューム変更 かえで"特別"

蛍石30個を集めてクリアー。集める難易度は"易しい"でもオーケー。

ミニゲーム鬼魂

蛍石20個以上でクリアーすれば、鬼の魂を解放していくミニゲームがプレイ可能になる。

⑦CRAZY TAXI 3 High Roller

全モードオープン

使用しているXbox本体のコントローラーポートの左隣りにあるポートにコントローラーを接続する。このコントローラーを使って、メインメニュー内で左右トリガ、XYボタン、左右スティックを3秒間押しっぱなしにすればオーケー。
※成功すると"Congratulations!"のボイスが流れる。

全キャラ、全コースプレイ可能

CRAZY XでS-Sをクリアーすると、WEST COAST、GLITTER OASIS、SMALL APPLEそれぞれを全キャラで遊べるようになる。

⑧サイレントヒル2 最期の詩

青い宝石出現方法と使用場所

ジェイムス編、マリア編をクリアー後、再度ジェイムス編を開始。するとスタート直後の公衆トイレで"青い宝石"を発見できる。この青い宝石を"病院中庭"、"ボート乗り場（刑務所側）"、"ホテル312号室"のいずれかにいるとき使用（持ち物画面で"Use"を選択）。するとはるか空の彼方に……。

⑨ザ・ワイルド・リングス

隠し選手&パーツ隠し出現条件

以下の条件をクリアーすることで隠し選手、パーツが出現する。

プロレス系隠し選手出現条件
チャンピオンズロードのプロレス編をクリアーする

格闘系隠し選手出現条件
チャンピオンズロードの総合格闘技編をクリアーする

隠しパーツ出現条件
トーナメントモード（15名）とリーグ戦モード双方で優勝すると出現

⑩スパイダーマン

隠しコードとその効果

ゲーム中、コードを入力することで以下に挙げた効果を得られる。

UNDERTHEMASK
主観視点でプレイできる

DODGETHIS
攻撃ヒット時に[illegible]効果発生

KOALA
全コンボが使用可能になる

JOELSPEANUTS
敵キャラの頭部が大きくなる

HEADEXPLODY
トレーニングにボーリングが出現する

ORGANICWEBBING
ウェブを無限に使用できる

IMIARMAS
全ステージ選択可能になる

クリアー後のご褒美

難易度EASY以上で、"ピーターパーカー"か"レスリングスタイル"にモデルチェンジしてプレイできる。難易度NORMAL以上で、"アレックス・ロス"がデザインしたスパイダーマンでプレイ可能。難易度HARD以上なら、"グリーンゴブリン"のモデルで遊べる。

⑪WWE RAW

隠しレスラー出現条件

タイトルマッチモードの"ハードコア"クリアーでシェイン・マクマホン、"ウーマン"クリアーでステファニー・マクマホン、"WWEチャンピオンシップ"クリアーでビンス・マクマホンが登場する。

⑫DOUBLE -S.T.E.A.L-

全カー、全ミッション出現

ゲームステータス画面に入り、X、Y、白、黒、両スティックボタンを押しながらスタートボタンを押す。

「何やってんだ、お前たち！」と言われたら成功。

ミニカー出現

"BIG-4WD"と"DRAGON-SPL"で可能。クルマ選択時に左右トリガを引いたまま決定する。

シアターモード

"LDAD REPLAY"でリプレイデータを選択するときに、黒ボタンを押しながら決定すると、リプレイを延々とくり返し再生するシアターモードに突入する。

⑬鉄騎

プレイ時間&クリアー特典

プレイ時間や各モードのクリアー状況に応じて、以下に挙げた隠し要素が出現する。

フルスクリーンマップ
総プレイ時間が10時間以上経過している状態で、リプレイ時にMAP ZOOM IN/OUTを押す。

フルスクリーンモード
総プレイ時間が50時間以上経過している状態でIGNITIONを押しながら、STARTを押す

プレイヤーボイス選択
難易度NORMALで"HAI SHI DAO 2082"をクリアーする

モノトーンモニター
難易度VETERANで"HAI SHI DAO 2082"をクリアー後、ロード中にSTARTを押しながらNIGHT SCOPEを押す

しゃがみモード
難易度DESPERADOで"HAI SHI DAO 2082"をクリアー後、ゲーム中にCOCKPIT HATCHを押しながらSTARTを押す

全フリーミッションオープン
タイトル画面でTUNER DIALを1秒間隔で下記の順番で回す。



ジャンプモード
難易度MAGNUM FORCEで"HAI SHI DAO 2082"をクリアー後、ロード中にSTARTを押しながらF3を押す

ムービー鑑賞モード
難易度NORMALで"HAI SHI DAO2082"をクリアーすれば、CONFIG画面の"MOVIE VIEW"に追加される

弾数・燃料無制限
"HAI SHIDAO 2082"をクリアーし、プレイ時間が100時間以上経過している状態で、ロード中に"START"を押しながら"MAGAZINE CHANGE"を押す

⑭DEAD OR ALIVE3

アイン出現方法

デフォルトの16キャラでストーリーモードをクリアーしたあと、タイムアタックモードかサバイバルモードでハヤテを選択する。プレイ後のネームエントリーで"EIN"と入力すれば、ストーリーモード以外でアインが使用可能になる。

⑮天空-Tenku- Freestyle Snowboarding

便利なチートコード

メインメニューからオプションに入って、以下のチートコードを入力すると特殊な効果が発動する。

レジェンド	トリックスター
キャラのスキルがすべてMAXになる	全技のグラブを習得した状態になる
ペンギン	**ぶっとびエア**
ペンギンを使ってプレイできる	ジャンプ力が大幅にアップする
トランポリン	**ヘリコプター**
小さな突起でも大きく跳ね上がる	エア中の回転スピードがアップ！
レイブン	**スピードスター**
隠しキャラのレイブンが使用可能	プレイヤーのスピードが速くなる

⑯信長の野望 嵐世記

"大阪夏の陣"出現

どのシナリオでもよいのでゲームを一度クリアーし、データをセーブする。すると隠しシナリオ"1614年7月 大阪の陣"が追加される。ちなみに隠しシナリオを出すのに難易度は関係ナシ！

⑰パンツァードラグーン オルタ

パンドラボックスオープン条件

オープンする条件は細かく設定されているが、いちばん簡単で誰にでもできるのがプレイし続けること(プレイ中のポーズやタイトル画面つけっぱなしは無効)。プレイ開始から5時間でオープンが始まり、20時間以上でフルオープンになる。

⑱プチコプター

新ヘリ出現条件

チャレンジモードの評価ですべてGoodなら"R-44"、すべてVery Goodなら"AH-64"、すべてPerfectなら"V-22"がもらえる。

⑲フライトアカデミー

隠し機体出現条件

以下の条件を満たすと隠し機体が出現する。隠し機体の種類は大きく分けて、通常の教習で高得点を得るもの、特殊なカラーリングを施した"SP機"、搭乗機体6機種が特殊な挙動をする"EX機"がある。

教習で高得点を得て入手

C172P スカイホークII
単発機課程の第6教程"単発機課程修了試験"を90点以上でクリアー

YS-11A-200
双発機課程の第4教程"双発機課程修了試験"を90点以上でクリアー

B777-200
大型機課程の第6教程を90点以上、続く第7教程を80点以上でクリアー

EX機体（自由教習で出現）

6機の訓練機体すべて
教習を1度クリアー（卒業）したあとで、メインメニュー画面で白、黒、左トリガ、右トリガを同時に引くと出現

SP機体（自由教習で出現）

YS-11 SP01海上保安庁機
YS-11を入手しており、双発機でのトータル飛行時間が1時間以上

YS-11 SP02海上自衛隊機
YS-11を入手しており、双発機でのトータル飛行時間が2時間以上

B747 SP政府専用機
教習を一度、すべてクリアー（卒業）しており、総飛行時間が4時間以上

⑳Project Gotham World Street Racer

スペシャルカラー追加

プレイ時間が5時間を越えるとメニュー画面に"Medal Pursuit"が出現。このモードでメダルを獲得すると獲得メダルに応じたスペシャルカラーが追加される。また、kudos Challangeのbonus levelですべてゴールドメダルを獲得してもスペシャルカラーが追加される。

㉑マジデスファイト！

隠しキャラクター出現条件

ゲームを一度クリアーしたあと、キャラクター選択時に方向パッドの上を2回入力する。

㉒マッドダッシュ レーシング

隠しキャラ、ステージ追加条件

モードをクリアーしたり、ステージ内で特定の条件を満たすことで、以下の隠しキャラやステージで遊べるようになる。

テックナイン	シンディ
ADVENTUREをクリアーする	CHALLENGE MODEのTIMEをすべてクリアーする
ヘクス	**トレメルキング**
シド、チョップス、ゼロの3キャラでADVENTUREの全ステージをクリアーする	ADVENTUREに出現するメダルをすべて獲得する
ロスコー	**ゲックス**
CHALLENGE MODEのCASHをすべてクリアーする	ADVENTURE、CHALLENGE MODEの両方をクリアーする
"TREMLOAD FORTRESS"	**"HEX INDUSTRIES"**
CHALLENGE MODEのSTUNTをすべてクリアーする	ADVENTUREの全ステージでライバルに10回以上の攻撃する

㉓叢-MURAKUMO-

隠し機体&モード出現

以下の条件を満たすことで、隠し機体や隠しモードを利用できる。

隠し機体LX-30R
シナリオモードをクリアーすると、フリーミッション、エキスパートミッションにて使用可能になる

フリーミッション
シナリオモードをクリアーすると、選択可能。好きなミッションをプレイすることができる

エキスパートミッション
フリーミッションのすべての総合ランクを"A"以上でクリアーし、記録に残すと登場する

ミュージックモード
エキスパートモードのすべてのミッションをランク"SS"でクリアーすると選択可能になる

スペシャルムービー
シナリオモードをクリアーすると、一度見たムービーを観賞可能。エキスパートをすべて"SS"でクリアーすると、東京ゲームショウバージョンも観賞できる

スペシャルアート
エキスパートミッションをすべてクリアーすると、データベースにて設定資料を閲覧できる

㉔Whacked!（ワックド！）ギリヤバ！乱闘パーティーテレビ！

隠しキャラ出現条件

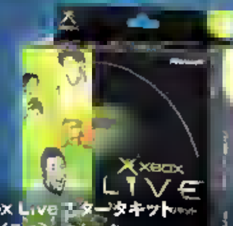
ゲームショーモードのヘルを難易度"むずかしい"でクリアー。つぎに各キャラ選択時に"白ボタンを押しながら決定"すると、選んだキャラに対応した隠しキャラが出現する。マルチプレイ（システムリンクとXbox Liveを含む）でのみ使用可能。

オレンジジュース……ユージーン
キャロット……トゥーフ
チーズ……チャリティ
ミルク……オットー
ハンバーガー……ヴァン
※例：トゥーフを選ぶときに白ボタンを押すとキャロットが出現。

最新情報をチェック!

Xbox Live 情報局

3月の『サウザンドランド』以降新作がなかったXbox Liveだが、6月以降は毎月発売されていくようだ! これからドンドン盛り上がる!?



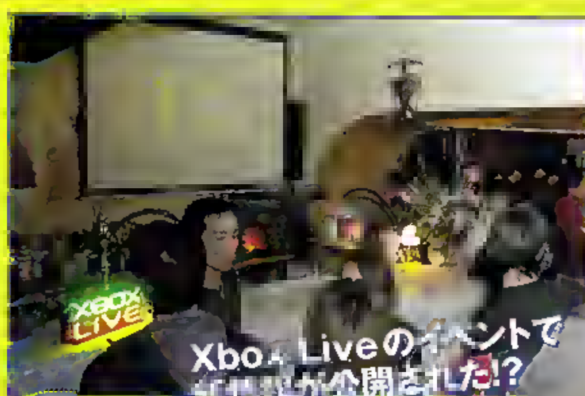
Xbox Live スターターキット
▶ボイスコミュニケーター
▶『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』
▶『頭脳対戦ライブ』
▶Xbox Liveサービス使用権12ヵ月分
発売中(1月16日発売)/6800円(税別)

GAME ▶▶▶ これまで発売されたXbox Live対応ソフトをチェック!

今年の1月16日に発売・開始されて半年あまり経過したXbox Live。3月までは順調にソフトが発売されてきたが、ここ2ヵ月あまりLive対応タイトルがなくてちょっと寂しかったよね。

でももう安心! 6月に『メック アサルト』、7月に『MotoGP URT2 Online Challenge』、8月に『Midtown Madness 3』としばらくは最低月1本ペースでXbox Live対応ソフトが発売されそうな雰囲気になってきた。

というわけで、6月末現在でのXbox Live対応ソフトをまとめてみた。いまのところ7本。もう少し充実してくれるとうれしいんだけどね。あとファーストタイトルが多いので、できればサードパーティーのXbox Live対応ソフトがどんどん出てほしいよね。いまのところ、サードパーティータイトルでXbox Live対応として画面写真など公開されているのはテクモ2タイトルとカプコンの『鉄騎大戦』ぐらい。もっとXbox Liveを!



←本誌が発売される直前の28日、東京の新木場でXbox Live Summer Partyが開催された(写真は3月に開催されたときのもの)。

▶▶ ファンタシースターオンライン エピソード1&2

■セガ/ソニックチーム ■ネットワークRPG ■Xbox Liveスターターキット同梱

Xboxの中でも数少ないRPGタイトルのひとつ。Xbox Liveスターターキットに同梱されている。オフラインでも遊べるが、最初に最低1回はXbox Liveに接続する必要があるため、事実上Xbox Live専用ソフトとなっている。オンラインで遊ぶには、2ヵ月目からハンターズライセンス(オンラインプレイ料金)が月額600円かかる。



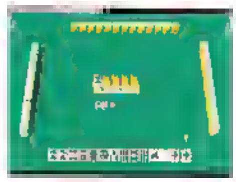
←ボイスチャットで語りあいながら、協力して進んでいこう。

ポイント
▶第5回日本ゲーム大賞で大賞を受賞
▶コンシューマーにおけるオンラインRPGの先駆者

▶▶ 頭脳対戦ライブ

■マイクロソフト ■テーブル ■Xbox Liveスターターキット同梱

麻雀、囲碁、リバーシ、将棋をXbox Live上で遊ぶことができる。これも『PSO』同様、スターターキットに同梱されている。気軽にサクッと遊べるのはいいが、タイミングによってはなかなか対戦相手が見つからないことも。むしろほかのゲームで対戦相手を見つけて、こっちになだれ込むのが正しい遊びかたかもしれない?



←いちばんボイスチャットが活躍しそうなのは麻雀。

ポイント
▶対戦相手がなかなか見つからないことも
▶麻雀がいちばん盛り上がる

▶▶ ワックト! ギリヤバ!乱闘パーティーテレビ!

■マイクロソフト ■アクション ■4800円(税別)

Xbox Liveスタートと同時に発売されたタイトルのひとつ。いかにもアメリカンテイストのグラフィックで敬遠してしまう人もいるが、ゲーム自体はかなりおもしろく、Xbox Live上での対戦ゲームも相当盛り上がる。外国人と対戦すると、「イエーイ」「オーマイガー」なんていう生声が聞けるのはちょっと感動する。



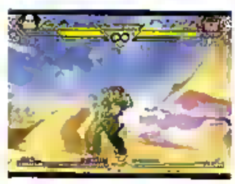
←本場のアメリカ人とリアルな英語で会話できる!?

ポイント
▶外国人が大勢いる
▶キャラデザインは濃いがアクションゲームとしての完成度は高い

▶▶ CAPCOM VS. SNK 2 EO

■カプコン ■対戦格闘 ■4800円(税別)

DC版やPS2版、GC版と各機種で発売された人気対戦格闘ゲーム。Xbox版の大きな特徴は、ほとんどタイムラグを感じることなくネット対戦ができる、という点に尽きる。正直、それなりのタイムラグを覚悟していたので、まさかここまで快適にプレイできるとは思わなかった。対戦格闘が苦手な人もぜひ体験してみてほしい!



←タイムラグをほとんど感じない。家がゲーセンになった!

ポイント
▶Xbox Liveの対戦は盛り上がり中
▶できればジョイスティックを入手しておきたい

マズルフラッシュ

■マーベラスインタラクティブ　■タクティカルアクション　■6800円（税別）

後方視点のミッションクリアー型アクション。Xbox Liveでは最大8人同時プレイが可能となっている。海外からの移植ではなく，完全に日本オリジナルのゲームである，というのもポイント。シングルプレイはかなり手ごたえあり。熱心な『マズル』ファンは多く，いまでも一部のファンのあいだで盛り上がり続けている。



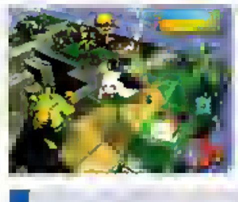
←システムをパワーアップさせた続編も期待したい。

ポイント
- 海外発売予定はいまのところないので日本人プレイヤーのみ
- チーム戦はかなり熱くなれる

サウザンドランド

■フロムソフトウェア　■シミュレーション　■6800円（税別）

自分だけのスレイト（庭）を作り，さまざまな仕掛けを駆使して相手と対戦するシミュレーションゲーム。3月下旬から約2ヵ月間，Xbox Live Championshipとして公式大会がLive上で開催された。対戦における無敵スレイトが発覚した直後はややトーンダウンしたものの，いまはユーザー間で独自規制を作って遊び続けている人も多い。



←当初はXbox Liveスタート同時発売予定だった。

ポイント
- オフラインもかなりしっかり遊べる
- 異色・意欲作にして，じつは傑作

メック アサルト

■マイクロソフト　■バトルメカアクション　■6800円（税別）

6月に発売されたばかりのロボットメカアクション。いまいちばんホットなXbox Liveタイトル。チーム戦のキャプチャーフラッグがとくに盛り上がっているようだ。北米ではすでに半年以上まえに発売されており，海外ユーザーと対戦が可能。新メック，新ルール，新マップなど，ダウンロードコンテンツも続々発表されている。



←6月12日と16日にコンテンツのダウンロードがはじまった。

ポイント
- チーム戦のときなどボイスチャットがホントに便利
- いまはコレをやらなくちゃ

もうすぐ発売！

Xbox Live対応ソフト

7月17日に本格バイクレースゲーム『MotoGP URT2 Online Challenge』が，8月7日に『Midtown Madness 3』が発売される。どちらも乗り物系だが，『Midtown～』のほうはレースゲームというよりはアクションゲームに近いノリだ。『クレイジータクシー』や『ダブルスティール』にハマった人なら，これも買いと言えそう。



←日本のXbox Liveでは初めてのレースゲーム。



←救急車の運転手やピザの配達などのミッションをこなす。

What's news!?　Xbox Liveミニ情報

Xbox Live公式サイトに掲載されている新着情報をチェックしていこう。まず新作ソフトから。

とりあえず『Midtown Madness 3』の発売日が8月7日に決定した，という以外，新タイトルの発表や発売日確定情報などはない。『トゥルーファンタジー ライブオンライン』や『鉄騎大戦』など，発売日関連の情報がもう少し出てくるとうれしいのだが，まだちょっと先になりそうだ。

発売中のXbox Liveタイトルでは，まず『PSO』の新クエストが5月29日に発表された。またゲーム本体も修正が施され，いくつかの問題点などが改善されたようだ。

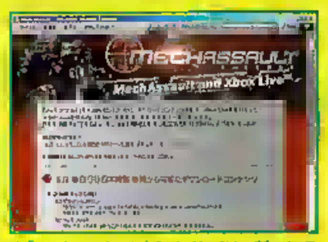
また，『マズルフラッシュ』を快適に遊ぶ方法がアップされていた。うまく声が通らないなど「ヘンだな？」と思ったら，その中でいちばん回線が太い人にセッションを作ってもらうといいようだ。

最新作『メック アサルト』は上で説明しているとおり，ゲーム発売日から新コンテンツのダウンロードが始まっている。

定期的に開催されているイベント，Xbox Live Partyだが，P.60の新連載記事『泉水対談』にあるとおり，今後は東京都内だけでなく地方での開催も検討されているという。これもユーザーにとってはうれしいニュースだね。



↑より詳細な情報がアップされた『Midtown Madness 3』のサイト。



↑『メック アサルト』のサイトでは，新コンテンツに関して詳しく解説。

community　ボクたちはこんなふうにXbox Liveで遊んでいる！

先月号で「Xbox Live対応ゲームの楽しい遊びかたを提案しているようなサークルやサイトがあったら，紹介するよ！」と告知したところ，早速投稿があったので紹介しよう。

「私のサイトでは，『サウザンドランド』のオンライン対戦を盛り上げようとさまざまな企画を行なっております。具体的には，ユーザーどうしの決めた特別ルールによる対戦会などを行っています。

特別ルールとは，ややゲームバランスが悪く，場合によってはオンライン対戦がおもしろ味のないものになってしまう『サウザンドランド』において，対戦をよりおもしろく，スリリングなものにするようにと考えられたものです。

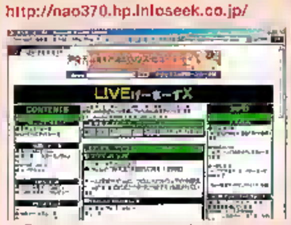
特別ルールについては，長くなってしまいますのでここでは割合させていただきます。一度，HPをご覧になっていただきたく思います。

LIVEげ～ま～ずX管理人NAO」

というわけでチェックさせてもらったが，Xbox Liveタイトルを中心にニュースや攻略など，かなり気合の入ったサイトだ。『サウザンドランド』に限らず，いろんなゲームを盛り上げてほしい！

サイトに限らず，仲間内ではあのゲームでこんなふうに遊んでいるよ，なんてのがあったら下記までどんどん送っていただきたい。待っているぞ！

LIVEげ～ま～ずX
http://nao370.hp.infoseek.co.jp/



↑『メック アサルト』でも何らかの企画を検討しているようだ。

あて先
〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox
「Xbox Live情報局」係まで
Eメールアドレス
xbox@ml.enterbrain.co.jp

ファミ通Xbox杯 優勝者vs開発者、全面戦争!?



Thousand Land

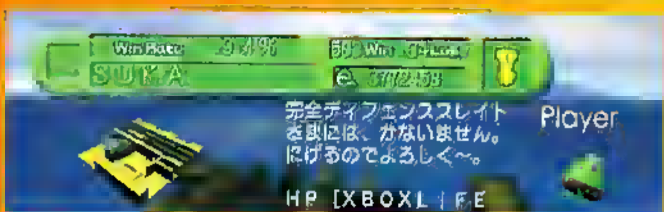
"Xbox Live Championship Vol.1 『サウザンドランド』ファミ通Xbox杯"の優勝者と『サウザンドランド』開発スタッフが激烈バトル！ いったいどうなってるの!?

タイトル	サウザンドランド		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	フィールド育成ストラテジー
発売日	発売中（3月20日）	価格	6800円（税別）
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー 金子卓典
ブロック数 30ブロック以上	対象年齢 全年齢	システム対応	
その他			

ファミ通Xbox優勝スレイトを解説 開発者との夢のバトルも実現！

去る5月8日～14日に開催されたファミ通Xbox杯で、みごとスレイターたちの頂点に輝いた、ニックネーム・SUKA氏。そのSUKA氏がファミ通Xbox杯開催時にメインで使用したスレイトを解説しよう。

前線は、2行残して1行掘る、というスタイルを連続させることでTELAの侵入をシャットアウト。全体的には空堀を施して占領を防いでいるものの、中盤よりやや前線の位置に占領可能な土地を残してある。いわゆる"完全防御の究極スレイト"と違って、一見「これなら勝てるかも？」と思わせて対戦に持ちこませる熟練者の知恵が垣間見える。



↑"完全ディフェンススレイト"とは、マスターコアひとつを徹底守備することで判定にて必勝を期するという究極スレイト（次ページ参照）。対戦するだけムダ、が定説に。

ポイント1 前線に配置された3つのコア



まず目立つのがコレ。スレイト最奥にコアを配置するのがセオリーとされるなか、立ち上がりの攻撃的姿勢を見せつけられる。狙いの詳細は次ページでSUKA氏が語ってくれている。

ポイント2 最後の砦、堅守のコア



しかししょせんは前線のコア、早い段階で壊滅させられるのは必定。そこでこの、やや後方に陣取ったコアを死守することで、逆転を狙う。ディスペルカノンも前線に対する防御用。

優勝者と開発者、ガチンコ対決！ その結果は？

さて、実際の優勝者の実力のほどは？ というわけで、その相手には開発者がもっとも望ましい！と、特設会場（その正体はフロム・ソフトウェアの一室）にて、ファミ通Xbox主催（勝手に）による、世紀のガチンコバトルが開催された！

SUKA氏のお相手は、開発スタッフ四天王最強と呼ばれる（本人いわく2ヵ月まえまで）大田氏。その結果は……。

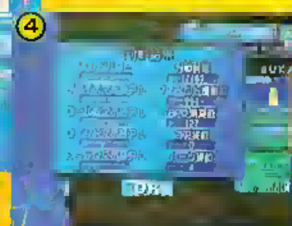
すばらしい腕だ……

① 

② 

接戦に業を煮やし、大田氏に指示を与える金子プロデューサー？ 「押されてるじゃない！」と茶化していただけとの話も。

③ 

④ 

勝負アリ！

案の定、SUKA氏の前線コアは続々と崩壊するものの、残るAPOが大田氏の庭をジワリジワリと侵食し……。

なんと！ 賞品授与？

⑤ 

接戦はSUKA氏が制す。そして勝者のSUKA氏には、本人が以前から欲しかったという『御伽～O・TO・GI～』のソフトが授与された。優勝者の特権、ここに極まれり！

優勝者、開発者の前でかく語りき 『サウザンドランド』の魅力、戦いかた、問題点

SUKA氏には、直接対決のみならず、開発スタッフをまじえての対談にも参加していただいた。そこで語られた優勝者のスレイター魂を、とくとご覧あれ！

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

——ファミ通Xbox杯、優勝おめでとうございます。

SUKA　ありがとうございます。

金子　'SUKA'のネーミングの由来はなんですか？

SUKA　もともと'SUKE"とつけようと思っていたのですが、マイクロソフトさんのサーバーから「(その名前は）使えません」と通知されてしまいまして。苦し紛れに"E'を'A'に変えたんです。

——『サウザンドランド』購入の動機はなんでしょうか？

SUKA　やっぱりXbox Live対応ソフトであることですね。Xbox Liveが目的でXboxを買いましたから。対応タイトルはすべてチェックしていたので、見た瞬間買おう、と思いました。『CAPCOM vs SNK 2 EO』以外は、Xbox Live対応ソフトはすべて買っています。

——『サウザンドランド』は、もともとオンライン対戦を視野に入れてスタートしたものではなかったのですが、開発者としてはこういう声はいかがでしょうか？

金子　フロム・ソフトウェアとしても、ネットワークゲームは積極的にやっていこう、という考えは以前からありました。でもなかなかビジネスモデルが成り立ちにくい状態の中で、Xbox Liveというすばらしい機構が出たので、ぜひ、という形で実現したのが「サウザンドランド」です。ですから、こういう声もうれしいですね。

——ファミ通Xbox杯優勝スレイトのポイントは？

SUKA　最前線に3つのコアを置いたのですが、'最前線にTELAを置いて防御"というのが、そのころの流行でした。ですから、TELAを出されるまえに抜いてしまおう、そのために最前線に37体のAPOを出せるようにして、一気に攻めて敵スレイトの奥へ潜り込ませてしまおう、というのが最初の設計コンセプトです。でもだいたいヒドゥンで間に合っちゃう(笑)。敵スレイトに占領可能地がないと潜り込めませんでしたね。空堀がないスレイトなら10列目くらいは行けるので、そのあとで有利になるところはあったのですけど、空堀の場合はTELAに戻ってしまう。でも、当時は防御一点ばりのスレイトが多かったので、それにはなりたくないな、と思っていました。

——空堀は悪評でしたね。

金子　開発時点では、Xbox Liveで、しかもボイスチャットがありましたので、**和気あいあいとやってもらいたい**、「自分のスレイトはどうだ」とかいうテイストを中心に考えていたのですが……。まさか'見た目はどうでもいいから強いスレイトを'というのがこれほど主流になるとは、正直予想外だった部分もありました。そのあたりは、**ユーザーさんのパワーというものを改めて痛感**しました（笑）。

——SUKAさんとしても、空堀はあまりやりたくなかった？

SUKA　やるなら、全面空堀にしなければ、判定で不利になります。でも、そういうのは絶対したくなかった。**相手も勝てるし、こちらも勝てる、そんなスレイトで戦おう**、というのはありました。

——最前線TELA防御対策としては、ほかにありますか？

SUKA　中盤に配置したディスペルカノンですね。2回目の大会のとき、僕が偶然中盤にディスペルカノンをつけていたら活躍しちゃって。最前線にTELAを配置する戦法自体には、対策は打てるんです。単発ならば、たとえば真ん中にTELAを出されたら右から攻めろ、とか、そういうことをやればいいだけの話。対処のしようはあると思います。最前線TELA、空堀など、そういう要素が複合的に重なると難しくなる。

——開発者を前に言いにくいとは思いますが、オンライン対戦で気づいた**問題点**は？

SUKA　**3すくみ**のように、これにはこれが弱い、とか、もっと**相性**が出るとよかったと思います。タイムアップ時の判定要素といった細かい点なんですけど、たとえば、空堀は占領された地として換算するとか、空堀を使用することによる弱点があったりとか。そういうのがあれば、空堀使いはガンガン攻めなければならなくなりますし。対戦ということを考えると、そうすればもっとアツくなったのかな。もっと複雑な戦術も出たかもしれません。最終的にはコアひとつ（編集部注：スレイト最奥部のマスターコアを柵で囲んで味方APOが外に出られないようにし、さらに柵のすぐ外側は底、底の下にマグマを配置。柵を攻撃したAPOはマグマに叩き落とされる、をくり返して短時間でご臨終。30分内にAPOでこれを破るのは不可能。そのほかはすべて空堀のため、判定時には占領地、APO殺傷数、パーツ破壊数などが換算されない、悪魔のスレイト）が最強、なんてスレイトが出てきちゃいましたし。それでも、その"コアひとつ"というだけだったら、まだスパークレインで勝てたんです。そうしたらエナジーシールドを5個6個とマスターコアにつけられて。それでもまだハンマーボルトで勝てた。そうしたら氷属性をつけた兵器にAPO10体全員乗せてしまうという方法になりました。そうするとスパークレインも5～6発当てなければなりません。柵も3発は当てなければ壊れない。同じ個所に3発当てるのはほぼ無理ですから、もうそれが究極だな、と。でもその最強スレイトが優勝したのは1回きり。そのスレイトを使うのが嫌いな人が多かったんです。対戦拒否されてしまうせいで、対戦数が増えない。5時間後でも1試合も増えていなかったこともありました。

——開発スタッフはチャンピオンシップに参加されたことは？

金子　始まってからしばらくは参加していました。**ボイスチャットとかしているとバレそうになって危なかった**りしていましたが（編集部注：それでも金子プロデューサーのニックネームは"かねこ@FS"。しかし金子プロデューサーいわく「気づく人はいませんでした」とか。本当!?）。皆さん、作りかけのころがいちばん楽しかったかもしれません。「このあたりの土地、こうするつもりなんですよ」とか、ボイスチャットで話したりしていましたしね。

■ファミ通Xbox杯　優勝者

SUKA氏



フロム・ソフトウェアのゲームは、『サウザンドランド』が初めて、とのこと。Xboxを愛する個人サイト"XBOX LIFE"（URL　http://www.interq.or.jp/rock/ddd/xb/index.html）も運営中。



■株式会社フロム・ソフトウェア
プロデューサー

金子章典氏

■株式会社フロム・ソフトウェア
開発部　主任

大田智久氏



あるか!? 新展開　新規大会の可能性を探る

こうなると、これからは違った方向の対戦が求められるのは自明。では、どういったものが考えられるか？という編集部の問いに、「ふた通りあると思います」とチャンプが答えてくれた。

■強すぎる要素を禁止、制限

SUKA氏が参加しているサイト"Liveげ～ま～ず"において検討、開催された有志参加の大会におけるルールを紹介。

- 同種のTELAを複数ストックに入れることを禁止
- TELAの召喚は1種につき1回のみ、最大6回まで
- 空堀の禁止
- マグマの禁止
- ATTACKコマンドで相手のAPOを叩く行為を禁止
- コアの周辺に坂を作り、APOを画面外へと落とすトラップの禁止
- 崖の淵に柵を配置し、それを壊しにかかったAPOを崖の下に落とすトラップの禁止

■おもしろさを競う

チャンプが目にした、勝敗・強さとは無関係の"おもしろい"スレイトの例を紹介。

- APOをひきつけてラウンドカノン8体で一斉に撃つと、流れ弾が最後列まで届く
- 1匹のAPOが植物トラップにかかると、つぎつぎとほかの植物トラップのコンボが発生、そのAPOはスレイト中を駆け巡る。最終的な"ゴール"では"フレア"の花火が上がる仕掛けに。フレアの花火の代わりにコアを配置し、APOをそのトラップでつぎつぎとぶつけ、コア破壊の爆発演出でさらにド派手な花火を、という応用も
- スレイトのデザインを、絵にしたり文字にしたりする

さて、こうしたスレイターたちの動きに対し、フロム・ソフトウェアとしては、SUKA氏たち、一部有志による大会を公式サイトで告知するなど、一定のバックアップを考えているとのこと。もちろん、本誌でも協力しない手はない。いずれはフロム・ソフトウェアバックアップによる新規大会の可能性も出てきた。というわけで……

『サウザンドランド』公式ホームページ
URL　http://www.fromsoftware.co.jp/top/soft/1000land/index.html
を見逃すな！

※今号の"サウザンドランドランド"は、一身上の都合によりお休みさせていただきます。連載1000回記念が少し遠のきました……。

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍



元気よく冒険を楽しもう!!

テネレッツァ TENEREZZA

公式ビジュアルファンブック OFFICIAL VISUAL FANBOOK

元気いっぱいの女の子テネレッツァが大活躍するアクションRPG。そのすべてを網羅した1冊!! 攻略も大充実なのだ!!

PC版にも対応!!

好評発売中 A4判 1900円+税

『N.U.D.E.@』のすべてを集約

N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment

ビジュアルプレイガイド



攻略情報からビジュアル集、インタビュー、設定資料など『N.U.D.E.@』を完全凝縮した一冊。

好評発売中 A4判 2200円+税

困難なミッションを最後まで

FILE!

詳細マップを し、過酷なミッションを克服する ントを徹底指南。進行ルートからアイテムの位置までまるわかり! マルチプレイの勝率アップもお約束!



MECHASSAULT パーフェクトガイド

好評発売中 A5判 1500円+税



好評発売中 A5判 1200円+税

好評発売中の本

Xbox Live パーフェクトガイド		A5判 定価1500円+税
エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック	PS2版にも対応!!	A4判 定価2400円+税
O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック		A5判 定価1400円+税
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック		A5判 定価1280円+税
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド		A5判 定価1400円+税
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3 パーフェクトガイド		A5判 定価1400円+税
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック		A5判 定価1200円+税
式神の城 公式設定資料集	PS2版にも対応!!	A4判 定価2400円+税
式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集		A4判 定価2200円+税
ジョッキーズロード パーフェクトガイド		A5判 定価1400円+税
segaGT 2002 パーフェクトガイド		A5判 定価1400円+税
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック		A5判 定価1380円+税
DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック		A5判 定価1000円+税
DEAD OR ALIVE エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド		A5判 定価1200円+税
トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック		A4判 定価2400円+税
ピストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック		A4判 定価2400円+税
プリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド		A5判 定価1280円+税
HALO ヘイロー サバイバルガイドブック		A5判 定価1400円+税
マキシマムチェイス パーフェクトガイド		A5判 定価1400円+税
叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック		A5判 定価1400円+税
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック		A5判 定価1400円+税

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先:アスキーストア 電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990 E-mail:cs@ascii-store.com http://www.enterbrain.co.jp/

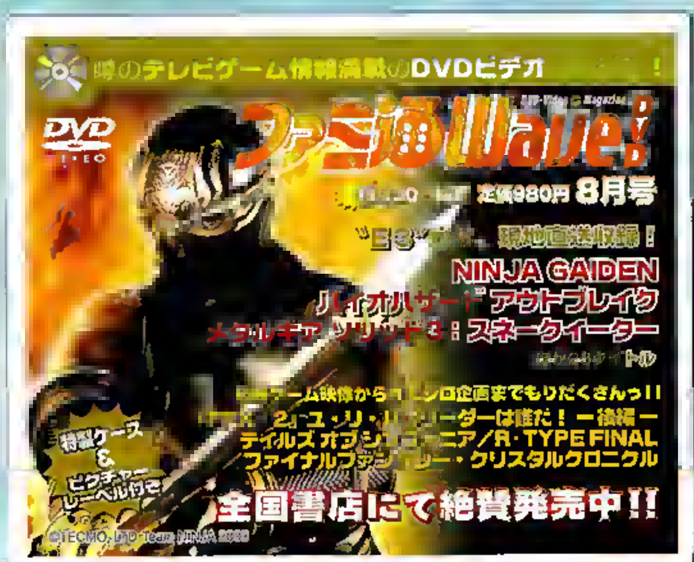
お問合せ先:株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03・5433・7850(営業局)


WEEKLY ファミ通
7/11号
好評発売中
特別定価350円
半熟英雄 対 3D
ヴィオラートのアトリエ
グラムナートの錬金術士2
どうぶつの森e+
ディノクライシス3
頭文字D
Special Stage
徹底攻略
J.LEAGUE
プロサッカークラブをつくろう!3
7/18号は、7月4日(金)発売!


"たまご"に一喜一憂!?
イチオシソフト攻略開始
半熟英雄 対 3D
「サカつく3」など全11タイトルをイチオシ中!!
新作特報
機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙
侍2、シャドウハーツII ほか
プレイレポート
信長の野望Online
みんなのGOLF オンライン
ファミ通PS2!
プレイステーション2
©2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
7月11日号
好評発売中
特別定価
520円


ファミ通キューブ+アドバンス
8月号
特別定価590円
話題の続編大特集
どうぶつの森e+
アドバンス&
アドバンスSP
特製ポーチ


月刊アルカディア
COIN OP GD VIDEOGAME MAGAZINE
ARCADIA
8月号(no.39)
定価650円(TAX込み)
絶賛発売中!!
ついに稼働! 技表&システム解説!!
SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS
C&ACカードリスト掲載!!
アヴァロンの鍵
ほか多数掲載!!
F-ZERO AX
http://www.arcadiamagazine.com/


DVDビデオ
ファミ通Wave!
定価980円 8月号
NINJA GAIDEN
バイオハザード アウトブレイク
メタルギア ソリッド3:スネークイーター
テイルズ オブ シンフォニア/R-TYPE FINAL
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
特製ケース&ピクチャーレーベル付き
全国書店にて絶賛発売中!!
©TECMO, LTD. Team NINJA 2003


FINAL FANTASY
ファミ通の攻略本!!
ファイナルファンタジーX-2
公式ファイナルガイド
新刊案内
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ゲームアーク21 江別SATY店
ゲーマーズ 札幌店
スーパーテンコードー 旭川ウエーズ店／
　音更木野店／苫小牧店／名寄店／帯広店
セントラルホビー
Max Denkodo 小樽店／室蘭店／西店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
スーパーテンコードー 青森中央店／[illegible]店／
　とうてつ駅前店／八戸本店／八戸大铁店／
　弘前本店／むつ店
トミー 根城店／八戸店／三沢店
ながさ堂 駅前店／土手町店／中野店
マジカルステーション 城下店
ルルイエCS館 TOMS
Wonder GOO 青森店
■秋田県
ゲームアーク21 秋田SATY店
スーパーテンコードー 大曲店／大館店／
　男鹿花園店／本荘店／茨島ハイパー店
ブックシティピア 追分店
ゆにこんQ 大曲店／本荘店
Wonder GOO 川尻店／天王店／能代店
■岩手県
イワブチ 本店
COMG! 盛岡南サティ店
スーパーテンコードー 大船渡店／北上店／
　久慈店／二戸店
マジカルガーデン 水沢店
Wonder GOO 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／泉ハイパース店／岩沼店／
　北根店／五橋店／長町店／はっぴい店／
　古川店／大和町店
シータショップ 仙台店
スーパーテンコードー 東根野店／
　気仙沼ハイパース店／古川ハイパース店
TVはニップ 佐沼店
ベスト電器BL ヤマダップカウボーイ店
Max Denkodo 仙台西店／仙台南店／多賀城店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
Wonder GOO 石巻ハイパー店／泉ハイパース店
■山形県
フキウチ百貨店 鶴岡駅前店／鶴岡ヤマザワ店／
　山形西ハイパー店／山形大学前店／
シーガル 山形店／米沢店
スーパーテンコードー 酒田店／鶴岡店／
　寒河江店／新庄店／山形北店
ファミコンプラザTOM 大野目店／吉田町店
Wonder GOO 天童店
■福島県
一休さん ベイシア白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
スーパーテンコードー 会津若松店／福島西店／
　福島ハイパース店
ブックT＆T 白河店
ブックパーケン 喜多方しみず店
Max Denkodo 郡山本店／本宮店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
Wonder GOO 小名浜店
■新潟県
ムブィシン
COMG! 見附店／糸魚川店／両津店／近江店／
　亀田店／空港通店／五泉店／小出店／小千谷店／
　さつき野店／三条店／柏崎店／中条店／
　新津店／水原店／見附店／六日町店／吉田店
ファミコンショップ ナイル
マジカルガーデン 燕三条店／新潟空港通店
マジカルステーション 新発田店／三条ピア店／
　長岡店／新三条店／吉田店
トミタ 長岡大島店／長岡駅前本店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アビアランド 飯田店／駒ヶ根店
一休さん ビルフェロー飯田サティ店／
　ビルフェロー松本サティ店／
　ベイシアあづみ野豊科店／ベイシア飯山店／
　ベイシア更埴店／ベイシア佐久平店
イチノ 飯田インター店／飯田店／大町店／
　松本店／下諏訪店／諏訪インター店
おもちゃのナムコ
ゲーマーズ 長野店
ソフトハウスTOM 長野店
デジタルプレイス アップルライン店
トキワ電気 更埴店
トム 神川店
ノジマ 上田店／須坂店
ブックパートナー 本店
■群馬県
一休さん ベイシア安中店／ベイシア伊勢崎店／
　ベイシア大間々店／ベイシア尾島店／
　ベイシア沼田こもち店／ベイシア大泉店／
　ベイシア高崎モール店／ベイシア月夜野店／
　ベイシア富岡店／ベイシア前橋モール店／
　ベイシア藤岡店／ベイシア吉井店／
　ベイシア吾妻店
フワム 太田店／太田駅前店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 長岡店／渋川店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ[illegible] 伊勢崎店
文具堂[illegible] 小曽根店／荒川店／大泉店
リンプ 前橋本店
Wonder GOO 高崎店／高崎中居店／前橋店／
　吉岡店
■栃木県
一休さん ベイシア大田原店／ベイシア真岡店／
　ベイシア黒磯店／ベイシア矢板店
フワム 足利店／足利南店
三安堂 今市店／鹿沼店
サンコウドウ 大田原店
ドキドキ冒険島 黒磯店
ブックトマト 大田原店
ブックランド [illegible]
マジカルステーション 国分寺店
Wonder GOO 足利店／鹿沼店／真岡店／
　[illegible]店
■茨城県
古河ピノキオトーイ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア下館店／
　ベイシア玉造店
Jack 龍ヶ崎店
TVはニップ 神立店
ブックマート 下館店
U-ちんど 三和店／総和店
Wonder GOO 荒川沖店／石岡店／石下店／
　高萩店／岩瀬店／牛久店／大宮店／学園店／
　鹿島店／神栖店／境店／下館店／
　筑波COMM店／竜ヶ崎店／水海道店／つくば店／
　土浦店／土浦ピアタウン店／鹿島店／那珂店／
　那珂湊店／鉾田店／勝田大島店／日立川尻店／
　ひたち野うしく店／水戸赤塚店／水戸笠原店／
　水戸店
Wonder STATION 取手戸頭店／ひたちなか店／
　古河店／竜ヶ崎店
■埼玉県
アンドウトーイ
一休さん ベイシア寄居店
エブリデイ 上尾店
角田無線 三郷店／鶴瀬ヶ丘店／
　BOOM新座店／本店
ゲーム天国 坂戸店
さくらや 川越西口駅前店／大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス 武蔵浦和店
ドキドキ冒険島 東川口店／南越谷店
ノジマ 浦和店／越谷店／NEW上尾店／
　加須店／春日部店／三郷店／吉川店
ファミコンショップ桃太郎 入間店／春日部店／
　上尾店／川越西店／川越店／北坂戸店／
　行田店／鴻巣店／坂戸店／狭山ヶ丘店／
　狭山台店／所沢東店／千間台店／東松山店／
　秩父店／鶴ヶ島店／所沢店／飯能店／
　東松山店／ふじみ野店／吉川店／
　若葉店
ファミコンハウス ピエロ
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション コンプエース川口店／
　熊谷ブックファーム店／
　スーパーコンプエース川越店
ミルキー1 鶴ヶ島店
ミルキー3 鶴ヶ島店
メディアプラザ ドリームファクトリーアン
りんでんぼうむ 志木南口店
ロムハウス 上福岡店／志木店
Wonder GOO 入間店／春日部店／北本店／
　[illegible]店／坂戸店／東川口店
■東京都
アール 吉祥寺店／水道橋店
アイワールド 新大塚店
AZ Market 蒲田店／立川店
HMV JAPAN/SHIBUYA
おもちゃの王国
キムラヤ 新田店
ゲーマーズ 池袋本店／秋葉原店／立川店／
　本店2号館／町田店
ゲームキッズ 東新井大島店
GAMES マーヤ
ゲーム天国 曙橋店／竹ノ塚店
コヤマ 井上店／小岩店
さくらや 池袋東口店／池袋駅前店／
　新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／
　新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／
　東京八重洲北口店
サンシフト
ジー・ファン 石神井公園店／富士見台店
シータショップ 大泉店
スーパーポテト 秋葉原店
ソフトランドDuck 学芸大店
ソフトランドGARAGE 西小山店
ソフトランドぷんぷん 武蔵小山店
大盛堂 石神井店／文京店
ティムプ 駅前館店
TVはニップ 雪谷店
TVはニック 赤羽店
でんきのセキド 青梅店
多摩百貨店 ?店7階 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 [illegible]店
ノーサイト 聖蹟桜ヶ丘店／富士見台店
ノジマ 町田店／高幡店／小平店／狛江店／
　多摩境店／多摩センター店／NEW町田店／
　八王子北店／府中店
ハチスカ 大森店／蒲田店／多摩川店
BIG大鳥居店
ビックカメラ 池袋東口駅前店／池袋西口店／
　渋谷ハチ公口店／渋谷東口店／新宿東口店／
　新宿西口店／立川店／有楽町店／
ビットイン
ファミコンショップ ピノキオ
ファミコンショップ ナイティナイン
ファミコンショップ桃太郎 東京店／世田谷店／
　ひばりが丘店／昭島店／八王子店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 東陽店／大谷田店／
　梅ヶ丘店
ファミコンワールドばれ 東向島店／小岩店／
　東大和店／昭島店
サニーレイン 高円寺西口店
マジカルガーデン 昭島店／大山店／武蔵小山店
マジカルステーション FR武蔵小山店／
　コンプエース高円寺店／三軒茶屋下北沢店／
　仙川店
メディアエンターテイメント シミズ 本店
　[illegible]店／大井町店
murauchi.co.jp
メディアギャラリー 新大久保店
モトナワールド [illegible]店
もちたや 小金井店
ヤマギワソフト館
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口ホビー館／
　新宿西口駅前店／新宿西口本店／八王子店／
　マルチメディア吉祥寺店／
　マルチメディア町田店
ロムハウス 国分寺店／[illegible]店／
　中野坂上店／西日暮里店
■千葉県
アミキック 浦安店
おもちゃの[illegible]
GAMEいちばんかん 五香店
GAME＆HOBBY [illegible]
DiZi ワンダー[illegible]店
ディスクユニオン [illegible]店
ドキドキ冒険島 [illegible]店
ホビーランド キューブ
マジカルガーデン 稲毛店／市原店
マジカルステーション
　スーパーコンプエース稲毛ニューリゾート店／
　コンプエース稲店
モトナワールド 京成上大岡店／
　[illegible]店／千葉店／船橋北口店／
　[illegible]店
ヨドバシカメラ 千葉店
Wonder GOO 鎌ヶ谷店／江戸川台店／
　[illegible]
　[illegible]
　[illegible]
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん [illegible]サティ TVゲームコーナー
おもちゃセンター ナガシマ
[illegible] 川崎店 ゲームショップ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップ ピーム
ComDock 大和駅前店／相模原店／湘南台店
シーフショップ [illegible]店／戸塚店／[illegible]店／
　[illegible]店
ソフトサンドBOSTON 長島店
ソフトランドGARAGE 相模原店／八王子店／
　[illegible]店
ソフトランドぷんぷん 文庫山店／[illegible]店／
　[illegible]ヶ丘店／元町店
ソフネット [illegible]店
[illegible] [illegible]店
[illegible]ユニオンビノウ [illegible]店／[illegible]店／
　本厚木店
デジタルキッズ
テレビ王子 あざみ野店／長津店
TVゲームあいランド ティーピース
TVはニップ [illegible]店
トイズキビー ナガシ堂
トイザラス [illegible]店／[illegible]店／大和店
ドキドキ冒険島 白楽店
ノジマ 愛川店／伊勢原店／厚木店／中原店／
　[illegible]店／相模原店／[illegible]店／
　コムダック [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　NEW[illegible]店／NEW[illegible]店／NEW[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]ヶ丘店
ビックカメラ [illegible]店／[illegible]店
ファミコンショップPaddy
ファミコンショップ桃太郎 [illegible]店
ファミコンプラザ ジョイズ
マジカルガーデン [illegible]店
マジカルステーション さつき[illegible]／
　スーパーコンプエースあざみ野店／
　スーパーコンプエース[illegible]店／
　スーパーコンプエース[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]さがみ野店
マルチメディアステーション ゼロワン
メディアボックス [illegible]店／川崎[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／十日市場店／
　[illegible]店／[illegible]店
ヨドバシカメラ [illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店
ロムハウス 大口店／大船店／鶴見店／戸塚店／
　[illegible]店
Wonder GOO [illegible]店／つきみ野店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃの[illegible]ちゃん
ComDock [illegible]店
TOYSプリちゃん [illegible]店
ノジマ 上野原店／甲府店／[illegible]店／富士吉田店
■静岡県
エイシン [illegible]店
[illegible] [illegible]店／富士店
[illegible] [illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／三方原店／三島店
ゲームショップぱる [illegible]店
スーパーコンプエース [illegible]
シレコムランド [illegible]店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
ノジマ [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／富士店／
　[illegible]店
PARADE [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／三方原店
ファミーズ [illegible]店／BOOK ONE店
ファミコンランド [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
ホビヨン 富士店／[illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店／千代田店／
　[illegible]店
マジカルステーション コンプエース[illegible]店／
　コンプエース[illegible]店
メディアポリス [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　富士[illegible]店／富士[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]インター店
大和文庫 [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／本店
Wonder GOO [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
■愛知県
一休さん ビルフェロー[illegible]サティ店
エイデン [illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]ワールドシティ店／[illegible]ワンダー店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]2F／[illegible]店
キクヤ [illegible]店／[illegible]店／千代が丘店／
　[illegible]店／[illegible]店
おとかや [illegible]店
おもちゃのジャンボ [illegible]店／千代田[illegible]店
おもちゃの[illegible] [illegible]店
おもちゃの[illegible] [illegible]
GROOVE！ [illegible]店／[illegible]店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション[illegible] EAST／WEST
ゲーム[illegible] [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
コンプマート [illegible]店
[illegible]
スーパーコンプエース [illegible]／[illegible]／
　[illegible]店
セント [illegible]店
テイ[illegible] [illegible]店
TVゲームフジタ
[illegible]
トップカメラ 本店
ドリームランド [illegible]店
[illegible] [illegible]店
ビッグガレージ [illegible]店
ファミーズ [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]インター店／[illegible]店／
　[illegible]店
ファミコンプラザ ぴっぴBOYS
ファミコンプラザ [illegible]店／[illegible]店
ホームエキスポ [illegible]店／[illegible]店
ポニーランド GAME CITY
MAG MART [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]リスタ店
マジカル [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]インター店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]インター店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／守山店／[illegible]店／
　ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店／
　三省堂テルミナ店／[illegible]店／[illegible]／
　[illegible]店／ベル／三郷店
[illegible] [illegible]店
[illegible] [illegible]店
Wonder GOO トヨタ店／[illegible]店
■岐阜県
一休さん 三郷店
エイデン 大垣ベルプラザ店／可児店／
　各務原店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
株式会社[illegible] [illegible]ストア
キクヤ ピア店
GAME SEVEN
コンプマート 可児店
[illegible] [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
ファミコンGP
ファミコンキッズ
ファミコンジャングル
ファミコンランド [illegible]店
MAG MART [illegible]店／[illegible]店
マジカルガーデン 可児店／[illegible]店／多治見店
マジカルステーション [illegible]店／
　クロスアミ[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／土岐店／[illegible]店
RUSH
■三重県
一休さん ビルフェロー[illegible]サティ店／
　ビルフェロー[illegible]サティ店
エイデン [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店
ゲーム[illegible] [illegible]店
スーパーコンプエース [illegible]店
スーパーサンド [illegible]店
古本市場 [illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店
マジカルステーション [illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店
Wonder GOO [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
■奈良県
一休さん ビルフェロー[illegible]サティ店
サンホームビデオ [illegible]店
[illegible] [illegible]店
Wonder GOO [illegible]店
■和歌山県
おもちゃ[illegible] [illegible]店
[illegible]アイ [illegible]店
トイ[illegible]ビー [illegible]
[illegible] [illegible]店
■滋賀県
ゲームプラザ元気302 [illegible]店
TVはニップ BOOK BOX[illegible]店
[illegible]SOFT館
マジカルステーション [illegible]
U☆BEAT [illegible]店／[illegible]店
Wonder GOO [illegible]店
■京都府
一休さん ビルフェロー[illegible]サティ店／
　ビルフェロー[illegible]サティ店
株式会社あさだ
ゲーマーズ [illegible]店
ゲームアーク21 [illegible]店
ゲーム[illegible] [illegible]
　[illegible]店／[illegible]店
ザウルス [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店
タカラトーイ [illegible]
ファミコンプラザ [illegible]
[illegible] [illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店
マジカルステーション [illegible]店／[illegible]店
メディアショップ[illegible] [illegible]店／
　[illegible]店
■石川県
COMG! 加賀店／小松店
三洋ジョーシン [illegible]キッズランド
[illegible]ランド [illegible]店／[illegible]店
ファミーズ [illegible]店／加賀店／[illegible]
■富山県
GROOVE！ [illegible]店
ゲンキランド [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
三洋ジョーシン [illegible]店／[illegible]／
　[illegible]キッズランド／
　[illegible]キッズランド
シャトル [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
ソフトエンターテイメント [illegible]店
ハイパーゲンキランド [illegible]店
ファミコンボックス
■福井県
[illegible]イズストア [illegible]店
おもちゃのアリス
おもちゃの王様[illegible] [illegible]店／[illegible]店
サイト[illegible] [illegible]店
三洋ジョーシン [illegible]キッズランド
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG [illegible]店／[illegible]店
■大阪府
一休さん [illegible] TVゲームコーナー／
　[illegible]／
　[illegible]サティ店
キッズアイ [illegible]店
ギャング[illegible] [illegible]店
[illegible]百貨店 [illegible]店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップ[illegible] [illegible]店
G.Z フジコシ
ドラゴンワールドクラブ [illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店
なかよし [illegible]店／ホワイティウメダ店
ニシダヤ [illegible]店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップ[illegible] [illegible]店
ファミコンワールド[illegible]店
ホビー[illegible]ランド
マジカルステーション [illegible]店
ミノスケ [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
メディアCITY [illegible]店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
[illegible] [illegible]店／[illegible]店
Wonder GOO [illegible]店
■兵庫県
一休さん ビルフェロー[illegible]サティ店
くれよん [illegible]店／[illegible]店
クロベ[illegible] [illegible]店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズ[illegible]BUG [illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
ゲームショップ[illegible]ワン
げーむしょっぷ[illegible]
ゲームチェンジ[illegible]
[illegible] [illegible]店
ドラゴンワールドクラブ [illegible]店／加古川店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
POWER／ディアCITY 神戸[illegible]店
[illegible] サンプラス[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店
メディアCITY [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店
メディオ！ [illegible]店
モーモーランド [illegible]店
星電社? [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店
Wonder GOO [illegible]店／[illegible]店
■広島県
[illegible]ランド [illegible]店
ゲーム[illegible] [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店
COMG! [illegible]店
TVゲームショップ [illegible]
[illegible] [illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店
[illegible] [illegible]店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
[illegible] [illegible]店
ベスト電器LMB [illegible]店
[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]店
Wonder GOO [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
■徳島県
ファミコンショップ[illegible] [illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店
[illegible] [illegible]店
■島根県
[illegible] 松江店
■山口県
ゲームアーク21 [illegible]SATY店
COMG! [illegible]店
マジカルステーション [illegible]店／[illegible]店／
　山口[illegible]店／山口[illegible]店
■香川県
一休さん [illegible] TVゲームコーナー
ゲームアーク [illegible]店／[illegible]店／国分寺店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店
Wonder GOO [illegible]店／[illegible]店
■徳島県
ゲームショップ[illegible] [illegible]店
シータショップ [illegible]
TVゲームランドZERO [illegible]店／[illegible]店
TVはニップ EAST[illegible]店
■高知県
EVE [illegible]店
ゲーム[illegible] [illegible]店／[illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店
マジカルステーション [illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店
Wonder GOO [illegible]店／[illegible]店
■愛媛県
COMG! [illegible]店
ファミコンスーパー[illegible]
ベスト電器LMB 松山本店[illegible]
Wonder GOO [illegible]店
■福岡県
AMA
ゲームアーク21 [illegible]SATY店
株式会社[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム[illegible] [illegible]店／[illegible]店
ゲームガレージ[illegible] [illegible]店
ジョイン [illegible]店／[illegible]店
[illegible] [illegible]店／[illegible]店
ビッグカメラ 天神[illegible]店
ファミコンワールド [illegible]店
ブックステーション[illegible]店
ブックマーケット [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
ベストビデオ [illegible]店
ベスト電器LMB [illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店
マジカルステーション [illegible]店／
　[illegible]インター店
メディア[illegible] [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店
[illegible] [illegible]店
■佐賀県
[illegible] [illegible]店
BANS
ファミコン[illegible] [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
ファミコンワールド [illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店／[illegible]店
■長崎県
[illegible] [illegible]店
ゲームショップ [illegible]
[illegible]ゲーム[illegible] [illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]
ファミコンハウス [illegible]店／[illegible]店
メディアプラザ [illegible]店
[illegible]ING [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店
■熊本県
ゲームアーク21 [illegible]店
ゲームショップ[illegible]
サンライト [illegible]店
チャレンジャー [illegible]店
ファミコンショップ[illegible] [illegible]ヶ丘店
マジカルステーション [illegible]店
マルチメディアショップTOM [illegible]店
[illegible]ING [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
■大分県
[illegible]
ゲームミュージアム [illegible]店
JOYフレンド [illegible]店／[illegible]店
[illegible]
TYキャンプ [illegible]店／大分店／[illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店
[illegible]
ベスト電器LMB 大分店
マジカルステーション 大分[illegible]店／大分[illegible]店
■宮崎県
おもしろ[illegible]キャンプ [illegible]店
ベストソフトタウン [illegible]店
ベスト電器LMB [illegible]店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ [illegible]店／[illegible]店／
　[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
がらっぱ堂
[illegible] [illegible]店
マリオの[illegible] [illegible]店
Wonder GOO [illegible]店

wanpaku 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
GEO ゲオ 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com 全店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
TOPBOY 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
7-ELEVEN 全店
FamilyMart 全店
K 全店
sunkus 全店
[illegible] 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

Vol.18

Xbox公式サイトXbox.com通信

http://xbox.com/jp/

タイトル情報をゲットしよう!!

Microsoft Game Studios(以下"MGS")のタイトル情報から、各メーカータイトルの情報を続々配信中。MGSタイトルは、この夏発売の『MotoGP URT2 Online Challenge』『ミッドタウン マッドネス 3』の情報を展開中だ。『DINO CRISIS 3(ディノクライシス3)』ではムービーを追加するなど、毎週タイトル情報を紹介するぞ！ Xboxのゲーム情報をどんどんチェックしよう。



↑『MotoGP URT2 Online Challenge』で、世界チャンピオンを目指そう！



↑『ミッドタウン マッドネス 3』の過激な世界を先取りしよう。

ダウンロードコンテンツを活用

ダウンロードコンテンツのコーナーでは、毎月更新されるパソコン用の壁紙やデスクトップカレンダーを用意しているぞ。あなたの好みの壁紙でパソコンのデスクトップを飾ってみるのもいいよね。

さらに、"Windows Media Player Skin"で、XboxTVで活躍するWindows Media Player 9をカスタマイズしてみるのも楽しいぞ。単にムービーを見るだけのプレイヤーだけど、カスタマイズすることでひと味違った感じがするし、オリジナルの動作も楽しめるのだ。ほかにも携帯コンテンツも活用してみてね。





Xbox TVでムービーをチェック

Xbox.com/jp/になってとくにオススメなのが、XboxTV。さまざまなタイトルのムービーがチェックできるのだ。6月発売の『DINO CRISIS 3』では、なんと毎週最新映像が追加されるという展開も。5月のE3で発表された期待作の情報もいち早く紹介。切り出された1コマではお伝えしきれないゲームのおもしろさを、よりリアルにチェックできてしまうぞ。Windows Media Player 9をゲットしてムービーを見まくろう。

DINO CRISIS® 3(ディノクライシス3)



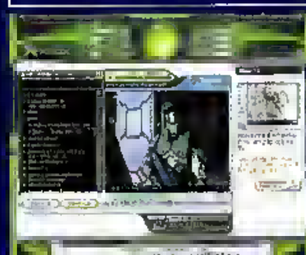
↑ムービーの多さはピカイチ。どのシリーズが気に入ったかな？

DEAD OR ALIVE Online



↑期待の盛り上がる新作の登場。いち早くムービーだけでも見ておきたいよね。

HALO 2



↑E3で発表された8分間のデモプレイ映像をWeb公開。その迫力は要チェックだ。

カンフーパニック



↑タイトル情報だけでなく、江頭2:50のインタビューまで公開しているぞ。

WebMasterからのメッセージ

Xbox Liveのタイトルが毎月目白押しで発売されます。みなさん、世界の人とコミュニケーションをとるチャンスですよ！ そして、世界ランキングでどのレベルまで自分が到達できるか、楽しみですね。Xbox公式サイトではXbox Liveのタイトル情報が充実していますのでぜひサイトを見にきてください。

Xbox広報ここだけの話 ー教えて市川さんー

Q：録音した音楽を聞きながら遊べるタイトルは、もっと出ますか？

京都府　CIPHER

市川　ハードディスクに入れたCDの曲を聞きながら遊べるのは、Xboxならではの機能ですね。自分もよくレース系のゲームのときに設定してプレイしますよ。8月に発売する『ミッドタウン マッドネス 3』や、前作でも可能だった『Project Gotham RACING 2』でも可能みたいですよ。

Q：ユーザーが得をするキャンペーンはしてくれませんか？

神奈川県　網代聡士

市川　キャンペーンではありませんが、6月28日に"Xbox Live Summer Party"を行いました。このパーティでは、さまざまなゲームをして、ここでしか手に入らないグッズなどをプレゼントしています。このイベントは、ユーザー限定で招待していますので、今後そういった招待が届いたら、ぜひ参加してください！

Q：ネットワーク戦略で負けている気がするのは私だけですか？

千葉県　薗田啓治　13歳

市川　前号のE3のリポートでもありましたが、Xbox Liveやタイトルをより楽しめる新機能が追加されます。まだ具体的に、いつから使えるかはお答えできませんが、皆さんが求めていた機能が増えますので、ご安心ください。

来月のプレゼント



↑来月採用された方には、米国で開催されたE3で配布されたグッズや超レアなXboxグッズをプレゼントします。市川さんを困らせてみよう。

※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問者には、抽選で市川さんよりXboxのレアグッズをプレゼントします。
今月採用のCIPHERさん、網代さん、薗田さんにはE3グッズをプレゼントします。

エターナルモード大紹介 ファン倶楽部(仮題)

N.U.D.E.@™

Natural Ultimate Digital Experiment



タイトル	ヌードアットマーク ナチュラル アルティメット デジタル エクスペリメント		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	同居型コミュニケーションドール
発売日	発売中(4月24日)	価格	6800円(Xboxボイスコミュニケータ同梱)
開発	Rocket Studio	企画	RED ENTERTAINMENT
ブロック数	246ブロック 対象年齢 全年齢	システム対応	5.1ch
その他	初回購入特典『N.U.D.E.@』DVD プレミアム映像集		

「P.A.S.S.」との別れと再会。そんなPhase6から始まるエターナルモード。ここからが、本当の始まりとも言える。そんな「P.A.S.S.」との生活を楽しむための新コーナーがスタート!!

「P.A.S.S.」との永遠の生活を楽しもう

Phase5で条件を満たしエンディングを迎えると、つぎはいよいよ「P.A.S.S.」と心ゆくまでコミュニケーションが楽しめるエターナルモードへと突入する。

このPhaseでは「P.A.S.S. O.S.」の項目にRank(会話文の達成ランク)が追加される。「P.A.S.S.」を喜ばせたり悲しませたりと、どうコミュニケーションをとっていくかで、彼女のご機嫌が変化していく。

そしてプレイヤーの誕生日や記念日などに、特別なイベントが発生。オブジェクトも追加されるのだ!



↑「P.A.S.S.」のご機嫌のチェックはここで行う!



↑「P.A.S.S.」との会話のある生活を楽しむ。

「P.A.S.S.」の機嫌をどう変えるのか?

Rankは、「P.A.S.S.」との会話によって起こる機嫌の変化を表す。彼女を喜ばせたりすると機嫌が上がり"Happy"に。逆に彼女を怒らせたり悲しませたりすると、機嫌が下がり"Gloomy"になる。初期段階ではレベル値はE-だが、会話達成度によって最大S+まで上がるぞ。



↑機嫌が悪いと、腕を組んで蓮っ葉な態度をとることも。

[機嫌上昇に関係する言葉] Happy、Normalに影響	かわいい/やさしい/しあわせ/ありがとう/好き
[機嫌下降に関係する言葉] Normal、Gloomyに影響	あっちいけ/嫌い/わがまま/だまれ/ブス

なんと最大57モーション!!

このPhaseから「P.A.S.S. O.S.」に追加されるMotion。最初は10種類しかないモーションだが、Cardsで「P.A.S.S.」に勝つことで、ひとつずつ増えていくのだ。

Cardsは、Phase2から登場するのでPhase6までにたくさん勝っていれば、登場した時点で、勝った分モーションの項目が増えているのだ。47勝して、あなたは用意されているすべてのモーションを見られるか?



↑あなたの好きなモーションは何ですか? このコーナーで人気投票しま〜す。

ポスター入手のために!

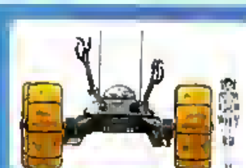
ポスターが「まだXboxのまま」なんて言う人はいないかもしれないが、20種類以上用意されたポスターのいくつを見ることができただろうか? なかには"禁煙"や"ダイエット"など、ユニークな物も多い。「P.A.S.S.」と会話して、何枚ポスターを飾ることができたかな? ゲット方法は次号で!



↑ポスターを変えて部屋の模様替えをしてみよう!

探索車紹介

探索ユニット「CORE(コア)」は、Arkの放つ次期主力探査ロボットです。用途に応じてアタッチメントを交換すれば、さまざまな環境や状況に適応。海洋探索、地底探索、宇宙探索など……。



↑人が踏み入れる事のできない環境で活躍するのだ。

最新鋭のセンサー類と自己判断機能を搭載した頭脳は、あらゆる状況下でつねに最適な判断を選び出し迅速に対応する。



CGイラスト/池田和宏 ※本作はXbox Liveに対応しておりません。

麻生研究所からのお願い

…『N.U.D.E.@』ファン倶楽部(仮題)…

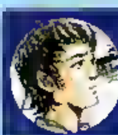


麻生＆島村トーク！ ー探索車編ですー

麻生：はい。皆さん、どうも。Ark社「麻生研究所」所長、麻生正洋です。
島村：あ、こんちわッス。同じく「麻生研究所」の島村ッス。島村宗言って言います。宜しくお願いします。
麻生：……キミは人前に出るとそういう口調になるんだね。ま、いいか。えー、今回より急きょ始まったこの企画。まあ、ボクが進行役って感じでやってけばいいのかな……？
島村：あ、そうッスね。自分はテキトーに麻生さんにツッコんでりゃいいのかなーって。
麻生：けっこう、失礼だね。キミは。
島村：そうッスか？ あ、今回はArk社が開発した探索車「CORE」ッスね！
麻生：わあ、唐突だなあ。本題への入りかたが。ま、そうですね。この「CORE」は探索車とは言ってますが、さまざまなアタッチメントパーツによって多種多様な目的に用いることが可能です。
島村：そうッスね。真ん中にある台座に乗っかった半球上のヤツが本体ッスね。ここに頭脳類、センサー類が集約されてるわけッス。
麻生：搭載されているCPUは、今回はコンパニオンとしてチョコンと座っている「P.A.S.S.」Prototype:01-0021と同じく"ヴァーチューver.5"。外装はこれも「P.A.S.S.」と同じく特殊インコネル"メルカバー"を使用していますね。
島村：なんだか、メルカバーってかなり頑丈なんスよね？
麻生：そうです。加工が難しい金属ですが、その分、耐久性に優れています。これは、宇宙、深海などでの使用を想定しているためです。
島村：じゃあ、惑星探査用なんかにも適しているわけッスか？
麻生：そうですね。大気圏突入のこともちろん想定されいますね。さて、作業用マニュピレーターの説明は島村クン、キミがやってみなさい。
島村：押忍！ じゃあ、前面にある作業用マニュピレーターの説明しますんで。えー、このマニュピレーターは最大重量2トンもの重量を持ち上げられるという怪力を誇りつつも、指先部分は玉子も割れずに持てるという繊細さも持ち合わせているッス。さらに指先には各種センサーや微量な埃のような物も採取できる吸気孔もあるので、液体や大気サンプルの採取も容易に行うことができるッス！
麻生：耐久性と、そして器用さを誇る「CORE」は人間が立ち入れないような環境での自動的な作業を行える機能を満載しているので、いままで困難とされていた……まあ、たとえば活火山の火山口での大気サンプルや岩石採取なんかも簡単にできたり、海溝なんかの深海でも何不自由なく行動が可能なわけです。
島村：深海や宇宙空間でのコロニー建設なんかも可能ってわけですね？
麻生：そういうわけ。さて、今回はこんな感じですかね。
島村：あ、はい。では、次回も何かあるんスか？
麻生：はい。次回から本格的に我々の講座が始まりますので、講習生の皆さんは楽しみにしていてくださいね。
島村：あ、そういうことらしいッス。皆さん、今後ともどうぞよろしくお願いしまーす。
麻生：では、今日はこのくらいで。



麻生博士
Ark「麻生研究所」所長 麻生正洋。「プロジェクト：N.U.D.E.@」の総責任者である。



島村研究員
ビルダー 島村宗言。マニュピレーターの開発が認められ、「麻生研究所」に招かれた。

「P.A.S.S.」のひとこと これが好き!?



24時間好きって言っテテ……

コレ以上近づくと鼻と鼻がぶつかっチャイマス

金属製だからずっと重いのヨネ

↑あなたの好きなカラーリングも教えてください。ビデオか写真でもオーケーです。

あなたの「P.A.S.S.」はどのように育っていますか？ このコーナーでは、あなたが自慢したい「P.A.S.S.」の姿やみんなで共有したい気に入ったセリフ。そのほか、みんなの投稿で盛りあげていきたいと思っているのだ!!

大募集

『N.U.D.E.@』ファン倶楽部（仮題）では、皆さんからの熱いお便りを募集します。掲載された方には『N.U.D.E.@』グッズなどをプレゼントします。『N.U.D.E.@』で商品化の希望やコーナー正式タイトル、右で紹介した「P.A.S.S.」のひとことなど、129ページのあて先の『『N.U.D.E.@』ファン倶楽部』宛にどんどん送ってください。「P.A.S.S.」とモニターどうしの熱いページをみんなで盛り上げていこう。

サンチャWIRED ……DAY09

祝！『ファントムクラッシュ』発売一周年！モナリザ&鉄板&元気スタッフ座談会、ダラダラ～っと続く、その中編（ふ、増えてるッ!?）！

今月も、先月に引き続いて『ファントムクラッシュ』発売一周年記念、"『PC』音楽アーティストと語ろう"座談会の模様をお送りいたします。出席者は、"モナリザ"ことC.C.N.の平間氏&SisterMAYOさん、ブラピ似の鉄板兄さん、おなじみ元気スタッフ太田チームのお三方です。それではさっそくどうぞ！

■鉄板オレCDは4倍速手焼き！

担当　ふだん、鉄板さんはゲームとかやっているんですか？
鉄板　ゴールデンウィークはとりあえず『テトリス』（笑）。おもしろくってねぇ。ゲームは好きなほうなんでチョイチョイやりますけど、あまり時間はないですね。
担当　ハードはやっぱりPS2……。
鉄板　Xbox持ってないんです（笑）。
担当　すみません、ドーンとお贈りしたいところなんですが……。
澤田　厳しいっすね……。
担当　Xboxで『PC2』なんて話があると盛り上がるんですけどねぇ。
澤田　僕はビル・ゲイツからの"お年玉"に非常に期待していたんですけどもね（笑）。
担当　某巨大掲示板の方々も期待しちゃってますよ、『PC2』。なんか鉄板さんが元気さんに呼ばれてるらしい!?　って。異様な盛り上がりが。これを機に、どうですか……。
太田　ホントにね、音楽のCD化の話もそうなんですけど、『PC2』の話も、Xboxの輪を広げて、一気にいきたいなぁ、という形だったんですけど、なかなか。景気いい話はできないな、と（苦笑）。CD化の話も、平間さんとモナリザのCDはどうにかならないか、ということで動いたりしてみたんですけどね。
平間　かなり動きましたよね。ジタバタしたんですけど、いろいろ……大人の事情でうまくいかなかった。
太田　けっこう、反応はよかったんですけどね。それこそインディーズで出してしまおうかと。
平間　とも思ったんですけど、思っているうちに1年過ぎてしまった（笑）。
澤田　発売時期が（笑）。
担当　出すなら一周年記念のいまですね。
澤田　そういえば、鉄板さんはいま、CD2枚目ですよね。
鉄板　はい、お小遣いにしようかと……。いや、これが売れてね（笑）。びっくりっスよ。最初めんどくさかったんですよ、CD作るのって。シール貼ったりしなきゃいけないじゃないですか。でもこれが、意外と家計の足しになって（笑）。ありがたいです。子供のオムツ代に（笑）。
平間　何枚くらい作られました？
鉄板　ええっと、途中から数えてないんですけど……。100枚売れて気が済んで、一回打ち切ったんですけど、どーしても、というリクエストを多数頂きまして。けっきょく300枚くらいかなぁ。
平間　それはCD-Rじゃなくて？
鉄板　Rです。自家製です。……これが4倍速でねぇ（笑）。
一同　4倍速（笑）！
鉄板　注文が来ると黙々と焼いてました。

■モナリザ、MP3で発売へ？

担当　モナリザさんも、こうなったらCD-Rでコツコツと（笑）。
平間　MP3で、という話はあるんですけど、課金がめんどくさいかな、と。どうせならクレジットカードで落とせるように、と思っているんですけど、なかなか難しいですね。
太田　モナリザのCDに関しては、いまでも発売予定はないんですかって問合せがあるんですよ。いちおう、MP3でダウンロードできるように動いてはいるようです、ってお答えしてはいるんですけど（笑）。
平間　そうしようと思っているんです。モナリザ以外も、発売してない曲をいくつか、自分のところから出してみようかと……。
担当　平間さんが悩んでいる。みんなで背中を押してみましょう（笑）。
平間　応援してください（笑）。いずれ音楽の売りかたというのは、こういうふうになっていくんじゃないかと思うんですよね。
担当　そんな形で曲が売れていくと……。
澤田　売れてくれるとうれしいですねぇ。ぜひ、売れていただいて、多少なりとも稼いでいただかないと申し訳ないというか（笑）。
担当　『PC』からメジャーになった方とかが出るとうれしいですよねぇ。
澤田　そういう意味では、鉄板さんがいちばん売れた、という形になるんじゃないかな。僕も曲が気に入って、ポイントポイントで使わせていただいているんで。
鉄板　使っていただいてるんですか？
澤田　ええ、それはもうメチャメチャ、ポイントで使っているんです。いちばん最初に流す曲は"ストロベリーミー？"だったり。
鉄板　おかげさまでございます（笑）。

■鉄板ソングが"ハマった"！

澤田　モナリザは最初から主題歌にするって決まっていたんですけど、鉄板さんの曲は気分的に合った奴をボンボンと放り込んで。多分、いちばんウケがいいのは"ハートに傷ひとつきり"。ゲームでいうといちばん最後に近いほう、ボス戦で使うんです。戦闘激しいんですけど、あの曲がかかるんですよ。けっこういい感じにシブくなりました（笑）。
担当　で、エンディングに"Say Hallo"と。これでワイアヘッズのハートもガッチリ（笑）。
澤田　"ハートに傷ひとつきり"は、最初短いテイクだけお願いしていたんですけど、ボス戦で使うことになって、改めてフルコーラスをお願いしたんです。
鉄板　途中モタってるんですよぅ（笑）。ギターソロも入れてないですしね。あとで入れようと思ってたんですけど、そのままに……。
澤田　バージョンを変えて、別に出すってのはどうでしょう（笑）。
鉄板　ああいうジャンルの曲は、少ないんです。好きなんですけど、お蔵入りしとったわけなんですが。
澤田　最初、デモムービーを2本作ったときに、1本は"ターボ最高"で、もうひとつが"ハートに傷ひとつきり"だったんです。で、"ストロベリーミー？"は、個人的に好きだったんで、どっかで使おう、と（笑）。
担当　好きに作ってますねぇ（笑）
澤田　もう、好き勝手に作ってます（笑）。もちろん、かなり曲が集まったんで、その中から調整していますけれど。でも、最初にデモムービーを作っているときに"ターボ最高"があったのは大きかったと思いますね。あれでゲーム全体の雰囲気が決まった、ということは、確実にありましたね。それまでもある程度の雰囲気ってのはあったんですけど、やっぱりロボットゲームなんで、軽いノリだっていうのを感じ取ってくれないんですよ。すごいヘビーなもんだ、と思われてしまうんです。で、ムービーに"ターボ最高"を合わせてみて、こんな感じなんだよ、と。そんな深く考えなくていいんだって、というのを出せたのは非常にありがたかったかな、と。あれでやっと ハマったかなと思いましたね。

と、やっと『PC』の音楽関連座談会らしくなってきたところで、またしても以下次号！



"捻子16歳"、衝撃の素顔を、女性ワイアヘッズへ贈る！

←今月の『PC2036』は、元気さま第4のワイアヘッズこと萩野 美由紀さまから届いた衝撃の一枚をご紹介（って、これ『PC2034』ってことにはならないか？）。『"女性ファンサービス月間"第1弾は捻子16歳です（萩野 美由紀）』16歳というあたりが微妙な女心です。18歳じゃダメらしいです。小島氏からもコメントが届いております。『なんだか多忙につき、またまたピンチヒッターということで、萩野に頼んでしまいました……。"いまの仕事"が片付いたら漫画描きますので見逃してくださいませませ（小島一郎）』。皆さん、聞きましたね？　漫画、約束しましたよ。そんなわけで今回は不問に付そうではありませんか！

●ワイアヘッズ通信



↑神奈川放置区域　PANZER
さりげなく『2036』。そういやオリジナルキャラ作成機能なんてのも、次回作に欲しいですな。

●ランブリングに変化が欲しいので、リアルタイムでの時刻や天候の変化というのはどうでしょう？ 雨が降ったら光学迷彩が使えないとか、雷のダメージを避けるために避雷針の近くで戦ったりとか。また、朝方や夜が苦手なキャラの存在もおもしろいかと。あと、数日ぶっ通しの大会、広大なマップでの"1 Week Survival"など、大会のルールも増やして欲しいです。

福岡放置区域　走る桜桶

天候の変化は面白そう。ランブリングまえにガレージで天気予報を確認して、SVのセッティングを変更したり、それが裏目に出たり。雷を受けたら、チップが目を回しちゃうとか。
さて「PC2036」オリジナルジャケットですが、ラインナップは現在のところミルッと、真紅、ペッパー、ユキの4種類。一番人気はなんとペッパーさん。まだまだ受付中ですのでおハガキ、お待ちしております。

お便り大募集
〒154-8528 (株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係
ワイアヘッズ諸君のおたより募集中！
「PC2036」で描いてほしいキャラや、次回作の要望も引き続き募集中！ ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに！

from 担当&ライター　担当「またしてもページの都合で以下次号！」ライター「たいがいにしないと怒られますね、これは。……小島さん、今月も登場してないし」担当「ついでに『PC2036』にもね」ライター「ですな」担当「まぁ、漫画を描くという約束もしていただいたということで」ライター「ですな」担当「ところで、"捻子16歳"」ライター「やっぱり白いSVに乗ってたりするんでしょうか」担当「……しないと思うぞ。そうじゃなくて、女性ファンサービス月間第一弾というとこだが……いるのだろうか？」ライター「いますよ、きっと！」担当「そうか、『PC2』のターゲットは女性ユーザー!?」ライター「ビジュアル系ワイアヘッズバンド!?」担当「メディアミックスですな！」

第10回

Xbox 300万台への道

先月号は休んでしまって申し訳ない。ちゃんと連載は続いているのでご安心を。次号はいつもとは違う企画も進行中!?

今号もすばらしいアイデア盛りだくさん!

週間売上で1000台を割ることもあるXbox。年内に300万台どころか50万台超えが精一杯な予感も。これはどーにかせねば! ということで、現状を少しでも打破できそうな提案があった。

●日本のXboxマーケットは、データからも市場の広がりが鈍化傾向にあります。さまざまな要因はあると思いますが、そのひとつとして最近のゲームに飽きてきたためセカンドハードまで購入してゲームをする欲求が減少したことがあります。そこで、日本にはないタイプのゲームが多数ある外国産のゲームに焦点をあてるべきです。ゲームタイトルが少ないというXbox市場の問題点も同時に解決できます。持ってくるタイトルは、ミリオンヒットしているものが望ましいと思います。売れている物が日本市場では受け入れられる傾向があるからです。難易度への対応としては攻略のコツをまとめたDVDを同梱する。これによって、新しさを求めるユーザーにアピールすることができて、Xbox購入者の間口を広げることができるのではないでしょうか?(注:住所氏名が書いてありませんでした。これを読んだら下記のメールアドレスまでご連絡ください)

洋ゲーをもっと出してくれ、という意見はたくさんあったが、受け入れられそうな要因をちゃんと分析し、確信を持って提案してくれたのはこのおたよりだった。

そしてマイクロソフトはいま、各メーカーの海外タイトル移植に動き始めている。今月号で紹介しているTHQ社の『MotoGP URT2 Online Challenge』とUbi Soft社の『ゴーストリコン』は、マイクロソフト自身が国内でリリースする。今後もたくさんのタイトルが控えているようだ。

Xboxにイメージが"海外タイトルがたくさん遊べる"というイメージが定着してくると、ハード普及にどれだけ影響してくるのか。

いきなり300万台を実現させてしまう方法!?

ものすごい提案の登場だ。長いので中略してあるが、いきなり300万台到達できる案だ。

●ビル・ゲイツに泣きついて1000億円ほど寄付してもらい、300万台無料でバラまく。ただこれだけのことです。無料でバラまく、というのは荒唐無稽な絵空事に映るかもしれませんが、かつて後発の携帯電話会社は自分のところの端末を使ってもらうために、1台数万円する端末を、無料もしくは無料に近い値段でバラまきました。携帯電話会社にさえできたことです。無尽蔵ともいえる資金力を誇るマイクロソフトに不可能とは思えません。いま300万台を無料でバラ撒いでも、Xboxの足場を固めておかないと、そのさきのXbox2など有り得ないではないですか。PS2は、すでにはるか前方を走っているのです。どうせ売るたびに赤字は膨らむのですから、やってみる価値はあるでしょう。

(山口県　徳刈据人)

たしかにこれならいきなり300万台に到達する。やった! ばんざーい! やっほー! どうせならいきなり1000万台にして、PS2に追い付け追い越せー!

……とはいえ、やはりこれは無理っぽい。たとえば不況が続いている日本を救うため、お金をいっぱい刷って国民全員に100万円バラまけ、と言っているようなものなのだ。これでは何の解決にもならない。むしろ、これだけのお金があったら、優秀な開発スタジオを買収するなり、ゲームメーカーに投資するなどして、日本でも受け入れられるタイトルを作ってもらうほうが真の300万台につながるのではないだろうか?

Xbox目安箱

「Xbox、こうしたらもっとよくなる!」といった具体的な提案や改善案をどしどしお寄せください。

●横置きにしたPS2とXboxは、幅としてそんなに変わりませんよね、横置きだけにすると場所が確保できなくて困ると思いますし、現状のXboxはこれ以上小さくするのが難しいのであれば縦置きタイプに改造すればいいのではないでしょうか。

(福島県　頭文字X)

編集部で無理やり縦置きにしてみたことがあったが、現状のDVDドライブでは無理があった。みんなマネしないように。

●Xbox Liveの料金支払い方法をクレジットカード以外でもできるようにしてほしいです。イーサネット端子などが本体に標準装備で料金が安くても、こういうところが不便だと、もったいないと思います。

(広島県　Imaken)

利用料金だけならクレジットカード以外の支払いも可能になりそう。最初の登録はどうしてもクレカが必要になるようだ。うううむ。これはっかりはしょうがないのだろうか……。

メーカーに願いを!

新作&移植タイトル希望、個人的な応援など、メーカーやクリエーターへのメッセージはこちら!

●セガさんへ&スマイルビットさんへ

『パンツァードラグーン オルタ』の続編をぜひ出してください。というか、あの終わりかただったら、ぜったいに続編が出ますよね? ね? お願いします。

(滋賀県　ロージーロ)

●コーエーさんへ

『真・三國無双3』のXbox版がアメリカで発売されるそうじゃないですか。アメリカ先行発売なのはしょうがないとして、日本での発売はいつになるのでしょうか? ま、まさか……!? いや、まさかそんなことは……! (北海道　ヒッティー)

続編希望や海外での発売が決まったタイトルの国内発売希望が多い。ホント、実現するとうれしいんだが。必ずや出してくれると思うが、念のため七夕の短冊に書いておくか。

熱いおたより、待ってます!

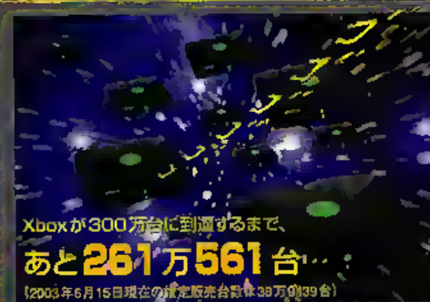
当コーナーでは、みんなからのお便りを募集しているぞ。300万台へ向けてのアイデアはもちろん、「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか、「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとか、どんなネタでもいい。現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら、「ボクが宣伝担当だったら、こんなことをする」でもいいぞ。何か思いついたら、どんどん送ってほしい。メールでもハガキでもオーケーだ。

なお、本欄中で採用した人には400ポイントがつくぞ(P.62欄外参照)。また、採用者の中から抽選で1名に好きなXboxソフトをプレゼント(ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る)。300万台実現に向けて、読者と編集部のみんなでがんばろー!

あて先

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで

Eメールアドレス:
xbox@ml.enterbrain.co.jp





第九回 本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!!

海外ゲームマニアクス
WORLD GAMES MANIAX Vol.9

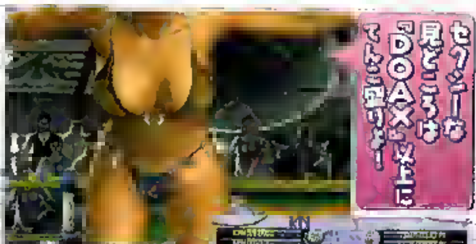
E3で発表されたタイトルや洋ゲー入門講座など、今回も豊富な洋ゲー情報をみなさんにお届けするぞ!

E3で発表されたギリヤバタイトルをピックアップ!!

E3でも一部から注目を集めていた、洋ゲー好きを唸らせるギリギリヤバい3タイトルを一挙紹介!

あの『Outlaw』シリーズが帰ってきた!
Outlaw Volleyball
開発元:Hypnotix 販売元:Simon & Schuster

以前紹介した『Outlaw Golf』のバレー版が、『DOAX』人気にあやかって(!?)登場!ヒッピー風のジイさんや日の丸を頭に巻いた男など、前作同様アブない奴らが多数登場。キックやパンチを使ってバトルする格闘モードも見逃せないトコロだ。Xbox Liveにも対応しているぞ!





⬆➡体を覆う布の表面積が極端に少ない水着ばかり。右写真のような雪が降り積もるかなりアホなステージも。

ポイント! 本格的な格闘もアリ!?

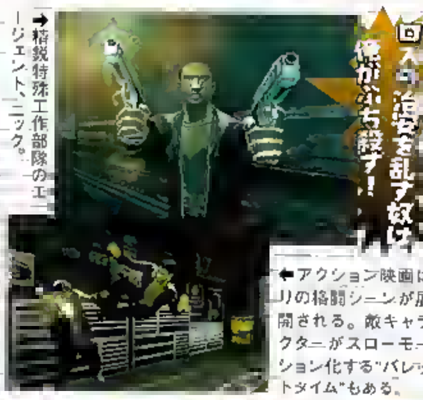


⬅ストレスがたまったときは格闘して解消するなんてことも!

ポスト『GTA』のアクションゲーム!
True Crime:Streets of L.A.
開発元:Luxoflux 販売元:Activision

忠実に再現されたロサンゼルスを舞台に、マフィアとの戦いをくり広げるゲーム。注目すべきはシームレスに展開される自由度の高いストーリーとアクション。プレイヤーの行動次第で分岐していく100を越えるミッションを、カーチェイス、銃撃戦、格闘を駆使してゲームを進めていくのだ。

➡格闘特殊工作部隊のエージェント、ニック。



⬅アクション映画ばりの格闘シーンが展開される。敵キャラクターがスローモーション化する"バレットタイム"もある。

ポイント! バイオレンス度は今年度NO.1!!



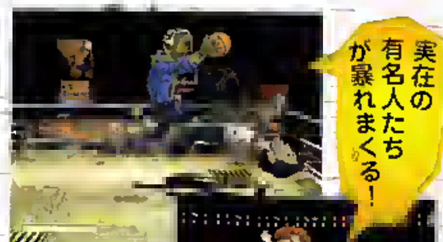
⬆敵キャラを盾にして銃撃戦をくり広げる、なんてこともできるのだ。

⬇車内から拳銃を発砲したり、通行人をひいたりと、なんでもやりたい放題!!



MTVキャラのハチャメチャバトル!
MTV's Celebrity Deathmatch
開発元:Big Ape Productions 販売元:Gotham Games

アメリカのミュージックチャンネル『MTV』のクレイアニメをゲーム化。日本人にもおなじみの元NBA選手デニス・ロッドマンや、最近激太りしたことでも有名な女優のアンナ・ニコール・スミスといった20人以上の有名人たちが、ブラックジョーク満載のバトルを披露するぞ。



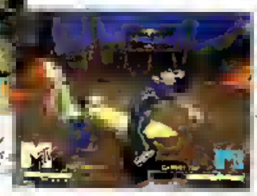


⬆➡ロッドマンのダンクにのされるトミー・リーや、コングことMR.Tのファイト姿を拝むことができるのも本作の魅力!?

ポイント! アホ丸出しの攻撃!



⬅あのパイレーツのギャグを彷彿とさせる、アンナのおっぱいビーム!



➡男性のシンボルを具現化したと思われる巨大なバナナでキャロットトップを攻撃!

一風変わった周辺機器も!

昨年ほどの元気はないものの、E3の会場にはバラエティーに富んだ周辺機器がちらほら。その中から選りすぐりのXbox関連グッズを紹介!アメリカ人のぶっ飛んだ感性におったまげること請合いだ。日本でも発売してほしいッス!



➡『DDR』のマット型コントローラー。黒と緑のXboxカラーがフロアライクでクール!

マッテン専用キーボード

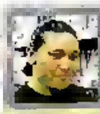


⬆『MADDEN NFL 2003』キーボード。PC専用なのが惜しいところ。

コントローラーにモニターが!



⬆コントローラーに極小モニタをつけるという発想に失[illegible]



特別講師 メッセサンオー カオス館 土屋店長

初心者のための 洋ゲー入門講座

洋ゲーにはバカ系のゲームや、大人が納得するようなシリアスなストーリーのゲームが多いんですよ。変にオブラートに包まずに、ストレートに表現しているのが洋ゲーの魅力じゃないでしょうか？

洋ゲー初心者のみなさんにオススメしたいのは、アジア版のXboxタイトルですね。国内版のXboxでも動作するので、洋ゲーにはじめて触れる方にはいいのではないでしょうか？　アジア版のオススメタイトルは、『Sprinter Cell』。店に置きはじめてから、コンスタントに売れ続けています。『メタルギアソリッド』のようなスニーク系アクションなので、すんなり入っていけると思います。初心者の方は「もし動かなかったら……」と抵抗を持ってる方も多いんですが、ウチではU.S.版を含め、すべて動作確認をしています。

U.S.版では『Wolfenstein』が売れてますね。アジア版と同じく国内版で動作するので買っていかれる人が多いんですよ。Xbox Liveにも接続できるので、いまだったら日本人のプレイヤーに会う確率も高いんじゃないかな。海外のXbox Liveに抵抗がある人でもプレイしやすいと思いますよ。

店舗住所：東京都千代田区外神田3-14-8
営業時間：月～水10:30～20:00
木・土10:00～20:00
金10:00～20:30
日・祝日:10:00～19:30

洋ゲー初心者のための3カ条

- まずはアジア版を購入せよ！
- 固定観念を捨てよ！
- 洋ゲーは国内サポートなし。すべて自己責任において遊べ！



➡各ソフトには説明書があるので安心だ。

洋ゲー NEWS TOPIC

国内版Xboxで動くU.S.版タイトルがあった!!

なんと国内版のXboxでプレイ可能なU.S.タイトル2本を発見！　編集部で調べてみたところ、どうやらこれらのソフトにはリージョンコード（市場シェアを守るための規格）が設定されていないため、国内版でも動作するということらしい。その理由は謎であるが、U.S.版Xboxを持っていないユーザーにはなんともうれしい限りだ。



⬆編集部にある国内版のXbox SEでも「Wolfenstein」が動作したぞ！

動いたのはこの2タイトル!!

Return to Castle Wolfenstein: Tides of War
販売元：Activision　ジャンル：FPS



➡国内版からXbox Liveへの接続が可能！

Tao Feng: Fist of the Lotus
販売元：Microsoft　ジャンル：格闘



⬅日本でもローカライズ版が発売予定。

注意　ここで紹介したソフトが、すべての国内版Xboxで動作するとは限らない。仮にここで紹介したソフトが国内版Xboxで動作しない、または動作させたことでXbox本体が故障した、というような事態に陥っても、国外製品であるためマイクロソフトのサポートを受けることは不可能であることをお忘れなく！

注意　マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていない。海外製Xboxの本体やソフトを購入したあとには、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！

投稿募集!!　海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い想い（感想文&レビュー）、アメリカンなイラストなどを大募集！　とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント！　123ページのあて先までどしどし投稿してくれ！（係名は「海外ゲーム」係）

E3レポート 番外編

U.S.ゲームショップレポート

アメリカは、ロサンゼルスの南方に位置するトーランス地方。西海岸では工業都市として知られているが、洋ゲー好きのあいだではツボを押さえたゲームショップが数多く存在することでも有名である。じつのところ僕がU.S.版Xboxを発売日に購入したのも、このトーランスにある「Game Land」という、日本人が経営しているビスコ系列のお店だった。せっかくロスに来たことだし、E3開催まで若干時間の余裕があった僕は、市場調査も兼ねてE3取材に同行しているライター仲間とともにレンタカーを借りて一路トーランスへと向かうことにした。

まずはアメリカに来たときはよく訪れる、本場の"トイザらス"へ。Xbox関連の品揃えはなかなかよく、とくに周辺機器はコントローラーやバッグなど種類も豊富。バッグに関しては10種類ほどもある。日本では考えられないことだが、それだけ持ち運びをする需要があるということだろう。今号の"洋モノ"で紹介している「Xbox Mobile Monitor」も170ドルほどで販売されていたが、ギリギリの資金で渡米した僕には厳しいものがあったので購入を断念。

続いて超巨大なショッピングセンター"Del Amo Feshon Center"内にある"Gama Stop"へ。覚えている方がいるかわからないが、海外ゲームマニアクスの第1回目で紹介したオンラインショップ直営店である。ここでは先日、日本でも発売された「Enter the Matrix」のポスターがデカデカと貼られ、注目度の高さをうかがい知ることができた。Xboxタイトルは多くはなかったが、日本では発売されていない、「JSRF」のビートのフィギュアを購入。ゲームの雰囲気に合ったしっかりした造りに満足。

ほかにもいくつかショップをまわったが、その中でもとくに気に入ったのは"WORLD OF GAMES"だ。1mほどもあるマリオの人形に迎えられて店に入ると、NES（アメリカ版ファミコン）の中古ソフトやジャガーの本体、そしてなぜだか日本語が書かれたガンダムのプラモデルまである。なんとも秋葉原的なカオス感が漂うセレクトだ。僕たちを接客してくれた店員さんは日本語がペラペラ。話を聞いたところ、中学生のころまで東京の恵比寿に住んでいたらしい。日本にいたころは、給食の献立に一喜一憂したり、コックリさんや稲川淳二の怖い話に怯えたり、もしくはエッチなビデオを友人と観賞した淡い思春期の思い出があったんだろうな、と勝手に想像する。僕はレジの前にディスプレイされている、アメリカで発売されたばかりの『PSO』を指さし、

「『PSO』は売れてる？」

と聞いてみた。

「まあ、ぼちぼちってところかな。でも僕はだいぶまえから『PSO』は日本のXboxでプレイしているよ。トーランスは日本の企業がたくさん集まっていて日本人の数も多いから、日本のゲーム機が手に入りやすいんだよね」

と話してくれた。

海外版の『PSO』が未発売のときに、プレイ中にときどき乱入してくる海外のプレイヤーはロサンゼルス在住の人が多かった。ひょっとしたら僕もいっしょにプレイしているかもしれない。彼に対して親近感がわいた僕は、アメリカのゲーム状況について聞いてみた。

「アメリカだと大きなメーカーのタイトルはほとんどの機種で発売されるから、どの機種がイチバンってのは判断しにくいけど、Xboxはイイ線いってるよ。Mature（17歳以上の年齢制限）がついているタイトルが多いから子供にはあまり人気がないけど、やっぱりマニアには人気が高いね。ゲームキューブはちょっと危ないかも。このまえ発売された「ゼルダ」はウチでもあんまり売れなかったし」

Xboxで売れてるゲームについて聞くと、

「ちょっとまえまでは『Ghost Recon』、いまは『Return to Castle Wolfenstein』を買っていく人が多い。『Wolfenstein』は『HALO2』を待ちきれない人たちがこぞって買っていくね。それと『BMX XXX』。これ、ほんとサイコー！！」

やはりアメリカではFPSと、スパイスの効いたおバカなゲームに人気が集中しているのか!? 僕は思いきって、あまり売れ行きが芳しくないXboxのゲームについても聞いてみた。

「クソゲーはねえ（本当にこう言っていた）、やっぱり『BRUCE LEE』と『FUZION FRENZY』かな。『BRUCE LEE』は見た目もヘンだし、内容もスゲーつまんない。あと『Sneakers（海外版『ねずみくす』）』！　これ日本で売れたの？（笑）」

無邪気な表情で淡々として語る彼の横で、答えに窮して愛想笑いをする僕。さすがはストレートにモノを言うアメリカ人らしいなと痛感。最後に彼に期待しているタイトルを聞いてみた。

「E3の会場にも試遊台が並んでいると思うけど、『True Crime: Streets of L.A.』はオススメ。こっちでは爆発的に売れたバイオレンスアクション『GTAⅢ』のロサンゼルスバージョンみたいな感じかな。噂ではSONYが『GTAⅢ』を2004年まで独占契約しているから、マイクロソフトもXbox用に似たようなゲームを作ってもらったらしいよ」

とのことだった。

何よりも実感したことは、アメリカのXboxシーンは日本よりもだんぜん盛り上がっているということ。それはディスプレイされているソフトのスペースを比較するだけでも十分にわかる。店員の「Xboxは日本でも盛り上がってる？」という質問に言葉を詰まらせた僕であったが、来年こそこの店を訪れたときには、彼に対して「YES！」と胸を張って答えられる状況になっていたらいいな、と思ったのであった。

（記事担当ライター：石坂篤）



⬆スーパーマリオのロゴに似た看板が目印！

海外のレアな周辺機器を発掘！ 洋モノ vol.4

Xboxにもモバイルの時代がやってきた！ ヤァ！ヤァ！ヤァ！

今回紹介するのは、なんとXboxに取り付けが可能な外部モニター。画面のサイズは5.6インチとたっぷりあり、しかもステレオサラウンドでBGMもバッチリ楽しめる！　これでお母さんに「テレビの前にあるでっかい箱、邪魔だからどかしてよ」と怒られていたキミも、どこでも気軽にXboxをプレイすることができるぞ！



Xbox Mobile Monitor
販売元：Intec

X計画 ゲーム開発の挑戦者たち

発売中のXboxゲームソフトのこだわり要素に肉迫。プロフェッショナルたちの魂の声を聞け!!



(株)イーフロンティア　専務取締役
鷹見 学
Manabu Takami

「信長麻雀」プロデューサー。少年時代，信長の偉人伝についての読書感想文で賞を取ったのがきっかけとなり，戦国時代への造詣を深める。岐阜県出身。

FILE 9 封印された歴史を紐解く勇気
～『信長麻雀』の意外な誕生秘話～

『信長麻雀』の伏線となった因縁の作品

織田信長をはじめとする戦国時代の人物が，史実に基づいた状況で麻雀勝負をくり広げる——。ほとんどのXboxユーザーにとっては唐突に発売された感のある『信長麻雀』には，一部の戦国時代ファンのみが知りえる"伏線"があった。

『信長』。

1980年代後半から1990年にかけてビッグコミックスペリオール誌（小学館）で連載されたこのマンガは，人気劇画家・池上遼一氏が従来のイメージを覆す織田信長像を描いたことで，戦国時代ファンを問わず幅広い読者層に支持されていた。

しかし，当時7巻まで発売された単行本は諸般の事情で絶版へ。『信長』は人気絶頂のままマンガ史の表舞台から姿を消すことになる（ちなみに，本来最終巻となるはずだった単行本第8巻は未発刊。全7巻の単行本は現在入手困難になっている）。



➡『信長』の単行本はもちろん私物で持っている鷹見氏。ちなみに7巻の最後は唐突に話が途切れてしまうとか。

"美濃のうつけもの"が踏み出した天下盗りの第一歩

『信長麻雀』のプロデューサー・鷹見氏は，『信長』の連載当時，地方都市の高校生だった。地元が信長ゆかりの地（美濃）ということもあり，戦国時代を題材にしたゲームなども好んでプレイしていた彼には，ある確信めいた想いがあった。「池上遼一が，登場する武将の肖像画を手がけた歴史大作ゲームが出たら絶対売れるのに……」

当時のゲームに登場する武将の肖像画は，決して戦国時代ファンを満足させる水準のものではなかった。その背景には，ハードの描画性能やメモリ制限の問題などもあったわけだが，『信長』に魅入られていた当時の鷹見氏にとっては，そういったゲームが登場しないことが不思議でならなかった。

時は流れて，2000年。PCのタイピングゲームなどを数多く手がけていたイーフロンティアが，コンシューマー参入第1弾のプラットフォームを，発表されて間もないXboxに決定する。同社勤務の鷹見氏は，満を持して『信長麻雀』の企画書を提出した。

戦国時代をテーマにした麻雀ゲームは，過去にも他社から何タイトルかリリースされていた。しかし，それらの作品での武将の描かれかたはおおむね表層的・マクロ的で，戦国時代マニアが納得いくものではなかったという。鷹見氏の狙いは，麻雀の対局を合戦に見立てることで，武将の会話のやりとりに等身大の人物像を投影させることだった。



⬆もしも信長と信玄が会話したら，というリアリティーにこだわった対局シーン。

長年の"野望"の結実そしてさらなる目標へ

武将のキャラクターデザインは，もちろん池上遼一氏だった。

『信長麻雀』の企画に上層部からゴーサインが出たとき，鷹見氏は『信長』の版権を譲り受けるべく小学館にコンタクトを取り，ついで池上氏に直接キャラクターデザインを依頼した。"戦国時代"，"織田信長"という題材に池上氏自身，感情的なわだかまりがあるかと不安だったが，「あ，いいですよ」といった感じに，すんなりと話は進んだという。

多忙なスケジュールの中，池上氏は40人以上の登場人物の下書きを描き上げた。彩色と仕上げはイーフロンティアと取り引きのあるアニメ制作会社が手掛けた。画力の高い池上氏の絵をアニメ化するのは大変だった……と，のちにスタッフは漏らしたという。



⬆第0稿の企画書用に作成されたイメージコラージュ。だいぶコミカル寄りだ。

ゲーム内に登場する絵の構図や武将が身につけている鎧兜のデザインのチェック——黒沢映画で使われたものと似過ぎていないか，など——は，池上氏本人と『信長』絶版当時の事情をよく知る人物によって入念に行われた。終盤になると，鷹見氏自身も，大丈夫かどうかの判断が瞬時にできるようになっていた。

「最終的に，キャラクターとして立っているものを提示できたと思います。ただ，"麻雀"と"戦国時代"の相性の難しさも学びました。内容的に海外では売りにくいというもの非常に大きなリスクですし（苦笑）。いまはつぎの戦略を練っているところ。今後も池上さんのキャラクターデザインによる戦国モノをいろいろと出せたらうれしいですね」（鷹見氏）

CGが完成していながら本編に登場しなかった未公開キャラクターたち

膨大な数のキャラが登場する『信長麻雀』だが，ゲームの方向性や容量の都合でカットされたキャラもけっこういる。せっかくの池上キャラを埋もらせたままではバチが当たるということで，その中の一部を公開！



⬆なんと外国人宣教師，ルイス・フロイスの姿も。

⬆製品版ではお市の方しか登場しない女性キャラ。

⬆もういっちょ女性キャラ。ぜひ対局したかった？

永らくご愛読いただいたX企画ですが，今回で第一部・完です。機会があれば，また違う形で復活するかもしれません。それでは……Xboxゲームに栄光あれ!

編集長日記

6月の編集部は仕事が膨大で年末並みに超過密スケジュール。でもなんとか乗り切れそう!!

VOL.08

PSXはまさに夢のスーパーマシン すぐにはライバルになり得ないが強大な脅威だ

XboxにとってのPSX

5月28日に急遽発表されたソニーの次世代デジタル機器PSX。この超強力な新ハードは、Xboxにとってどのような影響が考えられるのだろうか。

PSXはハードディスク・DVDレコーダーにプレイステーション2の機能を加え、地上波とBS対応テレビチューナーも搭載。Xbox同様にイーサネット・ポートを備えておりネットワーク機能、さらにはUSB2.0ポートやメモリースティックのスロットまで備えている。BSチューナーつきハードディスク・DVDレコーダー&ネットワーク対応拡張PS2（=PC!?）という、いくつもの製品が合体したようなスーパーマシンだ。

このPSXは、PS2などとは違い、ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)からではなく、ソニー本社から発売される。言うまでもなくすばらしい高収益を続けているソニーだが、エレクトロニクス分野を中心に将来は決して明るいとは言えない。そんななか、ソニー全体の営業利益におけるゲーム事業の割合は増加する一方で、昨年度は6割近くにもなっている。

コンピューターを家庭の中心に置き、ホームサーバーとしてあらゆる電器製品をつなぐ、という発想は一般消費者を対象としたエレクトロニクス製品をつくるすべての会社の昔からの夢だ。ゲーム機においても、古くはPCエンジンのコア構想や3DOのマルチメディアといったプランがあった。

技術、コスト、インフラのすべてが現実的な水準になりつつあるいま、圧倒的なゲーム機の王座にいるPS2を使い、その夢を実現する。ソニーは総合家電メーカーではないが、ソフトを含むAV家電をより強化し、将来に備えたい、というソニー本社の思惑が強くうかがえる。もちろん、久夛良木健SCE社長のことだから単純に技術者として夢のマシンを「作ってみたい!!」という気持ちもあったとは思うが、どちらかといえば子会社が親会社を"助ける"親孝行な印象が強い。

5月の米国E3ショウで発表された携帯マシンPSPが明らかにゲームボーイアドバンス対策であるのに対し、PSXはゲーム機としてどうなのか？　このようなマシンは、当然Xboxの後継機としてマイクロソフトも考えているはずで、とくにネットワークやテレビ録画という部分では完全にXboxの未来形と競合しているのではないか？

PSXの価格はまだ発表されていないが、それなりに高価になるだろうから直接的なライバルには、すぐにはなり得ない。またマイクロソフトは会社全体としてはハードメーカーではないから、無理やりほかの自社製品とつなげていく必要もない。

ではあるが、マイクロソフトはPSXを強大なライバルと認識するべきだ。いつの日かXboxの後継機を出すとしたら（もちろん安易な新製品の投入は一般消費者がソッポを向くだけだが）それはPSXよりもはるかに驚くモノ——とくにボクたちゲームファンにとって——にしてほしい。誰でも欲しくなる小さめで洗練されたデザイン、PC用インターネットエクスプローラーのバージョンアップに連動させてセキュリティー強化をしたブラウザの搭載、そしてなによりも超強力なマシンパワーと日本人向けを含む豊富なソフトとサービス。

なんにしても米国マイクロソフト本社には、ゲーム事業へのより真剣な取り組みを期待したい。ちょっとした株価の変動やアナリストの批判に動じることなく、すぐにあきらめることもなく、ゲームとXboxに情熱と信念と愛情をもって、日本にも積極的な投資を続ける。このような人材にマイクロソフトの技術と資金があれば、3分の1ぐらいのシェアはすぐにも取れるだろうに、と素人的には思えてならないのだが……。

雑誌付録体験版の意義

先月号の『メックアサルト』体験版付録の反響の大きさに驚いている。予想はしていたが、それ以上のうれしい悲鳴だ。

ファミ通Xboxにゲームソフトの体験版をつけるには、あらゆる意味でハードメーカーであるマイクロソフトの協力なしにはあり得ない。前回も多くの方々のご協力で、なんとか実現することができた。

体験版を雑誌付録につけるには、大変な時間とお金がかかる。ゲームメーカーとしては当然、そのゲームのよさを"知って"もらい、さらには"買って"もらうためにやっている。業界には「体験版配布は逆効果」と言う人もいる。確かに買ってきた未知のソフトを最初に遊ぶときのワクワク感みたいなものが減る可能性はある。だが体験してもらうと売れなくなるようなソフトは、本来売るべきソフトではないのでは？なんて思うのだが、いかがだろう。

欧米のオフィシャルマガジンのように、ファミ通Xboxでも体験版をできるだけつけていきたい。Xboxを体験できるお店はまだまだ少ない。Xbox Liveに至っては皆無に近い。よさを知らなければ買う人もいない。Liveタイトルのベータテストを体験版になんてのは、Xbox専門誌だからこそ効果が高いし、読者の皆さんも望んでいて、いいモノだったらどんどん購入するきっかけになると信じているのだけど、どうですか？

5月26日(月)

「林が来る!?」突然の来訪の理由は

本誌連載「林が行く！」でもお馴染みの林さんが退任のご説明と挨拶のために急遽来訪された。日本のXbox事業本部の執行役員として、おもにサードパーティーとの渉外に尽力されてきた方だけに、本当に残念でならない。退任の理由は極めて個人的なことだが、テクモの板垣さんをはじめ「林さんとだからXboxをやる」という方も多かった。新しい世界でのご活躍を期待しています。

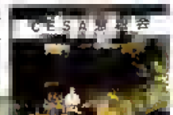


↑若いころはF3レーサーだったという情熱家の林さんはファミ通XboxのBBSにも来ていた。

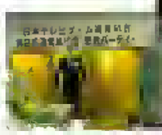
5月22日(木)～28日(水)

各種パーティー連続で懇親

CESAやテレビゲーム商業組合、サクセスの25周年記念といったパーティーが続く。



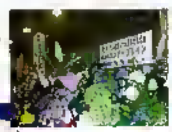
→22日のCESA懇親会。業界VIPが多数出席。ちょっといい話もいくつかゲット。



←28日の日本テレビゲーム商業組合。ゲームスジャパンフェスタin大阪を開催。



↑28日のサクセス25周年記念パーティーで挨拶する吉成隆杜社長。今期の主要タイトルにはXbox Liveタイトル4本の存在も公開された!!



→エンタープレインからのお祝いの花のとなりにはMS林さんからのお花も……。



←初の実用万年筆で有名なフランスWATERMAN社の高級ボールペンなどがおみやげ。

6月12日(木)

福岡「TFLO」談義10時間!!

浜村通信、バカタール加藤たちと福岡のレベルファイブを訪問。プレゼンから食事まで『トゥルーファンタジーライブオンライン』の話題だけで10時間以上!!



→レベルファイブの活動は数ヵ月以上にわたって西日本テレビが取材、すでに何度か放送されている。浜村通信も逆取材されました。



浜村通信が自キャラを作成!!



↑浜村通信は自分そっくりのキャラを作成しプレイ。宴会も爆笑の連続。超期待大です。

6月16日(月)

泉水さん、既存ユーザーは？

Xboxの戦略企画を担当する執行役員の泉水さんと対談。コーナー名は「泉水が行く！」にと思ったんですけどね（笑）。



←キャッシュバックキャンペーンはいいけれど、既存ユーザーへのサービスは？期待していますヨ。

6月17日(火)

上西さんも、ありがとう（涙）

Xbox事業本部設立当初から広報などを担当していただいた上西華子さんが退職されることに。しっかりと休養して、またいつの日か復活してくださいね!!



↑左は両国のちゃんこ屋に現れた寺尾とファンの人、ではなく、上西さんと徳留さんをはじめとするMS技術サポートチームATGの面々。



相沢浩仁
KOJI AIZAWA
THE EDITOR IN CHIEF OF FAMITSU XBOX

5月のロサンゼルスのE3ショウでは10人以上から「アメリカのOfficial Xbox Magazineにコラムを書いているファミ通Xboxの人でしょ？」と声をかけられた。「日本のゲーム、大好きだよ」とも。と思ったら、いつの間にかイタリア版にもコラムが載っているのを発見。でも読めない……。本誌編集長。

本当のホンネ ふと思い出したんだけど、プレイステーションって最初は任天堂と共同開発のゲーム機の名前だったよね。その関係が解消されてソニー独自にゲーム機を開発することになり、そのときの仮称が"PSX"（笑）。で正式名称はけっきょくプレイステーションのまま。両方とも相当思い入れのある名前だったわけね。でも、いくらになるんだろう？



F-ZERO AX

■発売：セガ（開発：アミューズメントヴィジョン）
■ジャンル：ハイスピードレーシング
■好評稼動中

ARCADE GAME Front-line
ゲームセンター最新情報コーナー

『F-ZERO』の最新作が大型筐体になってゲームセンターに登場。総勢14名のパイロットが、時速2000キロオーバーの過激なレースをくり広げるぞ！

誰も体験したことがない超速の疾走感！"体感"する『F-ZERO』がゲームセンターに登場!!

セガ久々の体感筐体！



↑アーケード版の筐体は、高速の3D画面と連動する動きでプレイヤーを熱く燃えさせる。4台まで通信が可能だ。

任天堂の人気レースゲーム『F-ZERO』の最新作を、セガの開発スタジオ"アミューズメントヴィジョン"が開発。それがこの『F-ZERO AX』だ。本作は『F-ZERO』シリーズの基本を踏襲しつつ、疾走感を極限まで追求した内容になっている。最大の魅力は、アーケードならではの大型可動筐体で遊べるということ。実際に乗って体感してみると、迫力は予想以上だ。高速のコーナーリングと、それに連動した左右の筐体の動きが没入感を加速させる。セガの音響技術を駆使した複数のスピーカーから流れるサウンドも魅力。まさに身体で感じるゲームだ。

基本のモードは、レースとタイムアタックのふたつ。どちらもタイム制なので、遅れないようにチェックポイントを走り抜けよう。



➡上下感覚が消失する立体コースを高速でコーナーリング。



↑全面スリップゾーン、地形はチューブそのもの。反転した世界を走り抜ける！





テクを駆使して立体コースを走破！

自機はステアリング、アクセルペダル、ブレーキペダルで操作する。ステアリングにはパドルレバーとブーストボタンが装備されており、ブーストボタンを押せば自機は爆発的に加速。ステアリングを切れば機体はその方向に曲がっていく。またパドルレバーを引くと、横に滑るように移動。これらを組み合わせてコーナーをクリアーするのだ。さらに同方向のパドルレバーを2回連続して引いたり、左右のパドルレバーを両方引いてステアリングを切ることによってライバルマシンに体当たりができる。また、コース上にはダッシュプレートやピットエリアがある。ピットエリア上を走行してエネルギーをため、ブーストやダッシュプレートで一気に加速するのだ。



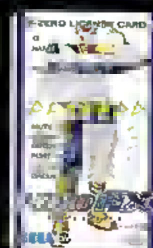


↑パドルレバーをうまく使えばライバルカーを蹴散らすことも。

←ブーストでスピードアップ。ダッシュプレートも同様に加速する。

ライセンスカードでマシンをカスタマイズ！

"F-ZEROライセンスカード"を使ってプレイすると、自分だけの機体を作ることができる。走り込むとポイントが加算され、パーツやパイロットを購入してマシン性能を変化させられる。また、規定タイムをクリアーしたり、ライバルを多くクラッシュさせればカード表面に印字される。熱い走りでプレイヤーへの勲章をゲットしよう。



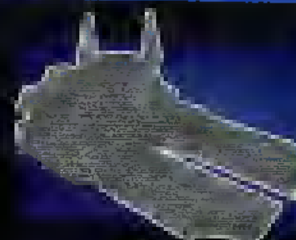
←カードは1枚100円で、50回までプレイを記録できる。



➡左端の機体がオリジナルマシンだ。

GC版にアーケード用特製ライセンスカードが！

ゲームキューブ版『F-ZERO GX』（7月25日発売予定　5800円）において、数量限定で特製F-ZEROライセンスカードが同梱される。このカードを使うことでしか出現しないスペシャルマシンが『F-ZERO AX』で使用可能になるっていうから、これはぜひともゲットしたいね！



こ、これは!?

PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック!

今回紹介するPCゲームは、Xboxでも発売になった『メック』PC版最新作『マイクロソフト メックウォーリーリア4 マーシナリーズ』だ。新シナリオが追加となって新登場なのだ!

マイクロソフト メックウォーリア4 マーシナリーズ

■発売元:メディアクエスト
■ジャンル:ロボットアクション
■価格:9800円(税別) ■発売日:7月3日発売予定
■スペック:▼OS:Windows 98以降 ▼CPU:Pentium III 700MHz以上(1.3GHz以上推奨) ▼メモリ:128MB以上(384MB以上推奨) ▼HDD:1GB以上の空き容量 ▼ビデオカード:VRAM16MB以上でDirectX 8.0a以降に対応したビデオカード(VRAM64MB以上推奨)

『メック』シリーズのPC版最新作が登場!

メックと呼ばれるロボットのパイロットとなりミッションをクリアーしていく、3Dアクションシューティングゲームだ。このゲームのおもしろさは戦闘アクションばかりではない。ミッション成功後は報酬をもらえるので、パーツを購入しメックを強化できる。育成要素も本作のお楽しみのひとつだ。

なお、本作は前作『メックウォーリア4』の外伝的な作品にあたる。しかし、以前のストーリーを知らないまったくの初心者でも十分楽しめるようになっているぞ。

ミッションモード



↑ミッションは50以上。雪山や砂漠などさまざまなシーンで戦闘が楽しめる。

ネットワーク対戦可能!



↑ネットワーク対戦ではチャットが可能となっている。

メックの操作をマスターしよう!

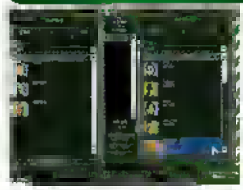
メックの動きは下の画像を見るとわかるように、正面方向360度を自由に見渡すことができる。そのためか、操作も少々複雑だ。しかし、トレーニングモードが用意されているので、ここでならメックの動きはもちろん射撃のコツも丁寧に教えてくれる。PC版『メック』を初めてプレイするなら、本格プレイを開始するまえにここで慣らしておくのが吉だ。



バランスを考えた機体を作ろう

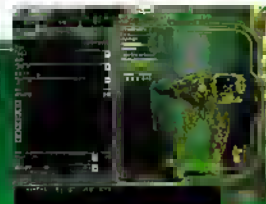
メック性能で重視したいのは、スピードと耐久性。スピードを重視して強化した機体は敵の攻撃が当たりにくくなるぶん、耐久性が低い。機体にダメージを受けると、武器が使えなくなったり歩行速度が落ちてしまうなどのデメリットが発生するので、バランスを考えながら機体を強化していくようにしよう。

フリーマーケット



←武装パーツはフリーマーケットで買える。

メックラボでは……



機体カラー変更

メックラボでは武装強化が可能だが、できることは武器の改造だけではない。機体のカラーや名前も、自由に変更できるのだ。自分だけのメックを作り上げよう!



兵器選択

各メックには上体部分に4〜5ヵ所、武装可能な部位がある。射程や威力、チャージ時間のバランスを考慮し、近距離や遠距離のことも考えつつ、兵器を選択していこう。[illegible]

火薬の匂いを感じさせる美麗な演出にも注目!

土埃や薬莢など、数多くの演出に支えられたこのゲーム。ちょっとした心遣いの数々が、綺麗なだけになりがちな3D視点のシューティングゲームに、泥臭いリアリティーを持たせている。それこそ、火薬の匂いすら感じられるほどに。



↑敵メックを破壊すると、中心から光があふれる。ロボットアニメのような演出だ。



↑遠距離から攻撃する際の画面。敵に察知されない距離から攻撃できる。



➡バルカン系の武器を使用すると、薬莢が周囲にバラ撒かれる。こうしたちょっとした演出がリアリティーを持たせているのだ。

X COMING SOON

締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

しばらく情報がなかった『ぷらすぷらむ2』の続報が到着。全国の人たちと対戦できるXbox Live対応タイトルだけに、いまから発売が待ち遠しいね。

ぷらすぷらむ2

発売日	2003年夏発売予定	価格	未定
発売元	TAKUYO	その他	Xbox Live対応
ジャンル	パズル		

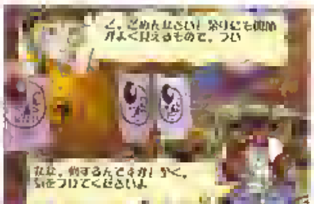
'99年にドリームキャスト版が発売された『ぷらすぷらむ』の続編がXboxに登場。落ちてくる石（グラヴィ）を消していくという、一見オーソドックスな落ちゲーのスタイルを持つ本作だが、ユニークなのは重さの概念を取り入れていること。ステージは天秤で構成されており、グラヴィを積み重ねて自陣の台を下につけると負けになってしまうのだ。

相手の天秤を重くさせろ



⬆本作では、いかに相手よりも自陣の台を軽くするかで勝負が決まる。

⬇大会優勝を狙うストーリーモードでは、コントのような会話も……。



おもしろ会話も満載！

Xbox Live初のパズルゲーム

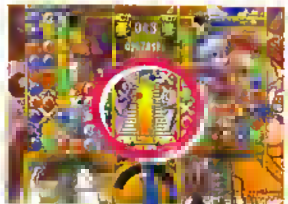
本作ではXbox Live初のパズル対戦を実現！　友だちを呼んだり、遊びに行ったりしなくても、いつでも全国のプレイヤーと遊べちゃうのだ。ボイスチャットで盛り上がれるのはもちろん、ランキングもあるというから、これは絶対に負けられない!?



⬅対戦相手のプレイを参考にするのも、上達への近道になるかも。

Point1 天秤に乗る石の量が勝敗を分ける

重さが勝敗を分ける本作は、いかに自陣のグラヴィの量を減らすかが肝心。さらに、相手に勝つには連鎖などを駆使して、敵陣地に氷石（おじゃま攻撃）を降らせることも必要となる。ほかのグラヴィより重い、ターゲットグラヴィはやっかいだ。



⬅ターゲットグラヴィに気をつけないと危ないぞ。

ゲージの中心にあるグラヴィに注目

対戦相手にはそれぞれ固有のターゲットグラヴィがあり、連鎖を重ねることで、どんどん重くできるのだ。



➡天秤が下までいくとレフリーが登場。3カウントで負け。

敗北へのカウントダウン

Point2 石を消すと、隣接した石の色が変化

本作に用意されているグラヴィは3タイプ。しかも、それぞれ2色ずつあり、自由に色を変えられる。グラヴィは同じ色どうしでないと消せないので、どうやって同色を揃えるかがカギとなる。さらに、グラヴィを消すと、隣接していたグラヴィの色は変化する。この特徴を活かして連鎖を作ることも可能だぞ。



⬅消えたグラヴィにくっついていたグラヴィの色が変化する。

トーナメントに出場するかわいいキャラたち……

本作に登場するのは、愉快な12人（匹）のキャラクター。いずれも明確な理由をもってぷらすぷらむの大会に参加したようなのだが、果たしてその行く末は……？　今回は、そんなユニークなキャラのなかから、3人＋1匹を紹介するぞ。



⬅テオの必殺技、"グラナイトジャム"が発動！　おもりを降らせるのだ。

キャラクターで必殺技が変わる

グラビィを消してポイントを溜めることで使える必殺技。相手に氷石を降らせる攻撃系、自陣の石を消す防御系、相手のグラヴィを交換してしまうといった変化系の3種類がある。

テオ

好奇心旺盛な少年。やや自信過剰過ぎて突っ走る面も？



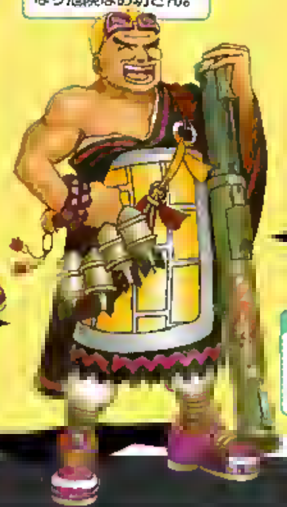
フローラ



格闘技を学んでいる少女。大会出場にはワケがありそうだ。

キャノン坊主

その名のとおり、バズーカを担いで戦うかなり危険なお坊さん。



エルモ



きゅきゅ、きゅああと鳴く変な生き物。それ以外話せない。

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは6月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
2003年7月発売のソフト								
3日	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	6800円				—
17日	レイクマスターズ	カプコン	スポーツ	6800円				全
	ブラッディロア エクストリーム	ハドソン	格闘アクション	6800円				全
	MotoGP URT2 Online Challenge	マイクロソフト	レース	5800円	●	●	●	未
2003年8月発売のソフト								
7日	戦闘妖精 雪風～妖精の舞う空～	アクアシステム	フライトシューティング	5800円	●			全
	レンタヒーローNo.1	クールクール	アクションRPG	5800円	●			未
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	レース	6800円	●	●	●	未
28日	CIRCUS DRIVE	カプコン	レース	6800円	●			未
	ピストロ・きゅーぴっと2	サクセス	シミュレーション	6800円				12
	ピストロ・きゅーぴっと2 特別版	サクセス	シミュレーション	8800円				12
2003年9月発売のソフト								
25日	GHOST RECON(ゴーストリコン)	マイクロソフト	アクション	6800円	●		●	未
2003年夏発売のソフト								
	エグザスケルトン	キキ	アクション	価格未定				未
	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	パズル	6800円			●	未
2003年秋発売のソフト								
	Brute Force	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		●	未
2003年冬発売のソフト								
	ソニック ヒーローズ	セガ	アドベンチャー	価格未定	●			未
	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	格闘アクション	価格未定	●	●	●	未
	加奈～いもうと～（仮題）	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●	●		未
	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	レース	価格未定	●		●	未
2003年発売のソフト								
	Crimson Skies：High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		●	未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定			専	未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未
	曉牙盤(Magatama)	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			未

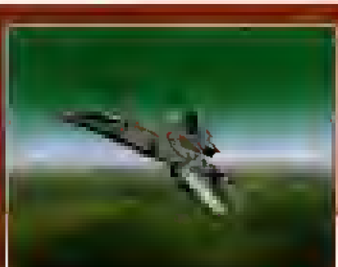
発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
2004年発売のソフト								
	Kameo（仮題）	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
	Grabbed by the Ghoulies（仮題）	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	天空 -Tenku-2（仮題）	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未
	Fable（仮題）	マイクロソフト	RPG	価格未定				未
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●		●	未
発売日未定のソフト								
	スポーツゲーム（仮題）	アスク	スポーツ	価格未定			●	未
	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	RPG	価格未定	●		●	未
	鉄騎大戦	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●		専	未
	大戦略VII オンライン	クールキッズ	シミュレーション	3800円	●		●	未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	TOP ANGLER 2（仮題）	シムス	スポーツ	価格未定			●	未
	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	セガ	格闘アクション	価格未定			●	未
	segaGT Online	セガ	レース	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）	テクモ	未定	価格未定				未
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクション	価格未定	●	●	●	未
	ブレイクダウン	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				未
	R：RACING EVOLUTION	ナムコ	レース	価格未定	●			未
	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定				未
	Tao Feng Fist of the Lotus	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定				未
	シューティングゲーム（仮題）	メディアクエスト	シューティング	価格未定			●	未
	戦略シミュレーションゲーム（仮題）	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定			●	未
	パズルゲーム（仮題）	メディアクエスト	パズル	価格未定			●	未
	山佐Digiクロス（仮題）	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定			●	未

※●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※XboxLiveの専はXboxLive専用タイトルです。
※推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、
未は未定を表しています。また、—は推奨年齢指定を受けていないタイトルです。

次号予告　ファミ通Xbox　9月号

次号の内容は——
『戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～』の華麗な表紙が目じるしのファミ通Xbox9月号は、夏のタイトル総ざらいでお届け！『ディノクライシス3』や『ヒットマン』など、夏休みのゲームライフに必携の1冊だよ。

7月30日(水)発売
定価590円(本体562円)



BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／松井宗理／加藤政樹／西村拓行／佐藤稔／鈴木規康／遠藤栄昭／古榎隆一
制作スタッフ	井上正司／池田太郎／福田研次
フォトグラフ	St.Atom／島袋英俊
進行	川合昇／庄野香／藤田昇／釜下素紀
編集協力	石井ぜんじ／石坂誠／井尻隆志／岩井真理／氏家雅紀／内沢裕一 綾波レイ／柏又和宏／香巡雑色／小池麻里子／瀬藤かよこ 佐藤大作／田川ラメ夫／戸塚佳一／藤栄良子／塚池里歌／丸谷健太／湯澤圭佑
制作協力	MdNコーポレーション（推松俊之）／大西若菜／風間新吾／北山員代 クリエイティブ レイ（池田伊知郎）／佐藤大輔／デザイン・ファクトリー・IN 根上ミツ子／プラティパス（西田佳子、正沢喜彦、小田原健晃） Plum（原てるみ）／フリーウェイ（鈴木幸子）／深尾洋子 マイルズ(船場悦久)／山内大助
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／幸宏樹／安部寿一／梅山達夫 高柳正人／森下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／梅田麗英
雑誌営業	酒井朗喜／堂前秀隆
制作管理	青木孝道
マーケティング	上床光信／野池陸司／桃田泰司
海外特派員	みちよ・パティロ

エックス・プレゼント
Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えると、豪華景品が抽選でもらえちゃう。この夏はどのソフトで遊ぼうかな？

1 ゲームソフト『戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～』



3名

日本SF史に燦然と輝く傑作小説を見事にゲーム化。異星体JAMとの戦いを描く。

発売元：アクアシステム
ジャンル：シューティング

2 ゲームソフト『CIRCUS DRIVE』

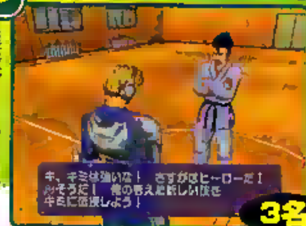


3名

名車47台で世界各地を転戦する。エアロパーツ等を入手できるのも特徴だ。

発売元：カプコン
ジャンル：レース

3 ゲームソフト『レンタヒーローNO.1』



3名

DCの人気者がXboxに。ジロウ・ヤマダは愛と正義のために今日も行く！

発売元：クールクール
ジャンル：アクションRPG

4 ゲームソフト『ビストロ・きゅーぴっと2』



3名

レストラン経営と恋愛要素の新規軸を満喫。人気作の続編がキャラを一新して登場。

発売元：サクセス
ジャンル：恋愛シミュレーション

5 ゲームソフト『Midtown Madness 3』



3名

タクシーや消防車など車を駆使して実在の街を駆け抜ける、爽走アクション！

発売元：マイクロソフト
ジャンル：レース

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は8月30日(土)発売のファミ通Xbox10月号にて発表させていただきます。

応募締切 **7月29日(火)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下 2.小学5年生 3.小学6年生 4.中学1年生 5.中学2年生 6.中学3年生 7.高校1年生 8.高校2年生 9.高校3年生 10.浪人生 11.大学生 12.短大・専門学校生 13.会社員 14.自営業 15.主婦 16.フリーター 17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？ 答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox 2.スーパーファミコン 3.NINTENDO64 4.ニンテンドーゲームキューブ 5.プレイステーション 6.プレイステーション2 7.PS one 8.セガサターン 9.ドリームキャスト 10.ゲームボーイアドバンス(カラー版含む) 11.ゲームボーイアドバンス 12.ゲームボーイアドバンスSP 13.ワンダースワン(カラー版含む) 14.NEOGEOポケット(カラー版含む) 15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境をお教えください。
1.電話回線 2.ISDN 3.ADSL 4.ケーブルTV 5.光ファイバー 6.その他 7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？ 表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 あなたが持っているXboxソフトの本数を教えてください。

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3つ教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

本誌は公正競争規約の定めにより、この号の賞品に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	22	攻略X：ヒットマン：サイレントアサシン
2	E3 2003 注目ゲーム体験リポート	23	攻略X：ブラッディロアエクストリーム
3	New Game Cross Review	24	攻略X：大戦略VII
4	緊急速報：segaGT Online	25	攻略X：エクスチェイサー
5	緊急速報：MotoGP URT2 Online Challenge	26	攻略X：C.A.T～サイバーアタックチーム～
6	緊急速報：Midtown Madness 3	27	特別企画：Xbox完全カタログ
7	緊急速報：GHOST RECON	28	We Love Xbox Live!：Xbox Live特報
8	X SPECIAL：Project Gotham RACING 2	29	We Love Xbox Live!：サウザンドランド
9	X SPECIAL：R：RACING EVOLUTION	30	連載：Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
10	X SPECIAL：戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	31	連載：N.U.D.E@ファン倶楽部
11	X SPECIAL：CIRCUS DRIVE	32	連載：サンチャWIRED
12	X SPECIAL：レイクマスターズ	33	連載：Xbox300万台への道
13	X SPECIAL：ENTER THE MATRIX	34	連載：海外ゲームマニアクス
14	X SPECIAL：ビストロ・きゅーぴっと2	35	連載：X計画
15	X SPECIAL：レンタヒーローNo.1	36	連載：編集長日記
16	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	37	連載：ARCADE GAME Front-line
17	連載：Team NINJA FREAKS	38	連載：PC GAME Topics
18	連載：泉水対談	39	X COMING SOON
19	読者コーナー READER'S box	40	X Schedule
20	攻略X：ディノクライシス3	41	X Present
21	攻略X：Mech Assault	42	付録：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyballクリアファイル

表2 購入予定ソフト

1	Amped2	25	TOP ANGLER 2(仮題)
2	イルブリード	26	GHOST RECON(ゴーストリコン)
3	エグザスクルトン	27	NINJA GAIDEN
4	GAIA BLADE	28	パズルゲーム(仮題・メディアクエスト)
5	銀色～いもうと～(仮題)	29	ビストロ・きゅーぴっと2
6	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	30	ヒットマン：サイレントアサシン
7	Crimson Skies：High Road to Revenge	31	フィッシングライブ オンライン
8	CIRCUS DRIVE	32	ぷらすぷらむ2
9	シューティングゲーム(仮題・メディアクエスト)	33	ブラッディロア エクストリーム
10	真・女神転生 NINE オンライン対応版	34	ブルースティンガー プレミアムカット
11	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	35	Brute Force
12	スポーツゲーム(仮題・アスク)	36	ブレイクダウン
13	segaGT Online	37	Project Gotham Racing 2
14	戦場の出前持ち	38	HALO 2
15	戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	39	勾玉(Magatama)
16	戦略シミュレーションゲーム(仮題・メディアクエスト)	40	MASTER SLAVE
17	ソニック ヒーローズ	41	Midtown Madness 3
18	大戦略VII オンライン	42	MotoGP URT2 Online Challenge
19	ダイナマイト刑事2	43	山佐Digiクロス(仮題)
20	Tao Feng Fist of the Lotus	44	R：RACING EVOLUTION
21	鉄騎大戦	45	RUNE BRIO
22	DEAD OR ALIVE Online	46	レイクマスターズ
23	DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題)	47	RELICS
24	トゥルーファンタジー ライブオンライン	48	レンタヒーローNo.1

ファミ通Xbox 6月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト『ディノクライシス3』 青森県/上村龍子 京都府/古川創一 福岡県/江口攻樹 ②ゲームソフト『ブラッディロア エクストリーム』 東京都/岩崎晃明 大阪府/伊達尚史 広島県/内田亨 ③ゲームソフト『Mech Assault』 岐阜県/香杉康志 大阪府/福山雅秀 兵庫県/三田龍治 ④『N.U.D.E.@』ジグソーパズル 北海道/伊藤悠亮 岐阜県/三上武夫 佐賀県/池田洋一 鹿児島県/大庭裕二 福島県/野池博 ⑤『サウザンドランド』オリジナルサウンドトラック 宮城県/金子大亨 埼玉県/望月樹 静岡県/西川尚希 福岡県/吉野浩治 新潟県/小林良和 (以上敬称略)



FAMITSU-Xbox
2003 AUG.8月号
ファミ通Xbox
株式会社エンターブレイン
定価590円
本体562円

T1107885080598

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2003 雑誌07885-08